セガサターン新タイトル続出! さらに大増ページ

# SEGA SATURN MAGAZINE
## セガサターンマガジン


平成2年6月16日第三種郵便物認可
1995年10月1日発行
(毎月1回1日発行)
第11巻10号通巻130号
SOFT BANK


SEGASATURN



NEXT GENERATION SEGAGAME MAGAZINE

540YEN

10月号 OCTOBER 1995

特集
秋の夜長は都市づくりに励め
建てる! にはまるシミュレーション
サターン版シムシティ2000を徹底紹介、そして
ザ・タワーとテーマパークの全貌を速報!

特報!
セガラリー・チャンピオンシップ
ストリートファイターZERO
X-MEN
ダークセイバー
ドラゴン・フォース
闘神伝S
スーパーリアル麻雀グラフィティ
結婚～Marriage～
ファラドゥーン
バーチャレーシング サターン

セガサターンCOMPLETE GUIDE!
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
熱血親子
卒業II ネオ・ジェネレーション
魔法騎士レイアース

セガサターン最新ソフト満載!
出たなツインビーヤッホー!
ガーディアンヒーローズ
ワールド アドバンスド大戦略
真・女神転生 デビルサマナー
QUOVADIS
宝魔ハンターライム
メタルファイター♡MIKU
信長の野望・天翔記
FEDA
ブルー・シカゴ・ブルース

特別企画
最新! サターンの周辺機器事情
アナログミッションスティック他最新情報満載!!

特別付録
SPECIAL 2大ポスター
AM2研描き下ろし! バーチャファイター2
宝魔ハンターライム Perfect Collection

バーチャファイター2 最新スクープ写真満載!

# ここは、3大ロープレ

リグロード サーガ

ロープレ初の4段階視点変更や、360°視点システムの採用など、リグロード サーガはビジュアルショックでプレーヤーを魅了する。この立体バトルの世界感が、CG効果をフル活用した攻撃アニメーションやポリゴンで完全立体化された地形と融合されて、まさに目を見張るタクティカルロープレを造り上げている。ゲーム全体に流れる独特のテイストも、クセになること必至だ。

**5,800円　好評発売中**



SHINING WISDOM

シャイニング・ウイズダム

CGレンダリングのキャラのリアルな反応が、ゲームとプレーヤーをひとつにする。シャイニング・ウィズダムでは、そんな、かけがえのない瞬間が味わえる。MP（マジックポイント）のゲージがないことで、コントロールパッドの連打ができ、キャラのスピードを5段階にチェンジしたり魔法攻撃の威力の強化が可能になった。サターンの持つ底ぢからを感じさせる、これは見上げたアクションロープレだ。

**5,800円　好評発売中**

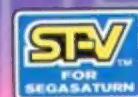


株式会社 セガ・エンタープライゼス　〒144 東京都大田区羽田1-2-12　お客様相談センター ☎0120-012235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00（除く祝祭日）

が君臨する惑星。
SEGASATURN
マジックナイト
魔法騎士
レイアース
毎週月曜日
PM7:30～8:30
YTV／NTV系列
29局ネット放映中！
TVシリーズのスタッフ描き下ろしのオリジナルアニメとストーリー。
レイアースファンもサターンファンも楽しめるよう、分かりやすいシステムと難易度を目指した親切設計だ。美少女たちにふさわしい、サターンならではの美しいグラフィックスをふんだんに盛り込んで、アクション・ロープレにフレッシュな魅力をプラス。セーブ時にキャラが絵日記を描いてくれる、チャーミングな機能にとりこになるぞ。
4,800円　好評発売中
©CLAMP・講談社・読売テレビ・電通・TMS
©SEGA ENTERPRISES,LTD 1995
すごいソフトはセガサターンから
好評発売中
セガサターン
SEGASATURN
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

SEGA
アーケードのムーブメントが、
今、セガサターンに舞い降りる。
ST-V
TM
FOR
SEGASATURN
今、話題になっているアーケードゲームの興奮を
そのまま自分のセガサターンで続けることができる、それがST-V。
そして、家で特訓した成果をそのまま
アーケードで披露できるのも、ST-Vならでは。
アーケードの生の感動を、
君のセガサターンにつなげるのは、セガのST-Vだけ。
乗り遅れたら、追いつけない。ST－Vは続々登場。
ぱくぱくアニマル
世界飼育係選手権
もはや理屈抜き！遊んでわかる、ひと味違うプレイ感覚。
次々落ちるエサブロックを動物キャラに食べさせて、さあ攻撃。
1P VS CPU、1P VS 2P、乱入モードと、
3種類のプレイモードで、きみもゲームに食いつこう！
これは痛快・対戦パズルゲームだ！
価格未定　11月発売予定
株式会社セガ・エンタープライゼス

「GOLDEN AXE デス·アダーの復讐」の惨劇からようやく
立ち直った人々に、またもや暗黒軍団の魔の手が伸びる!
今、10人の強者が聖なるゴールデン·アックスを求め、
運命を共にする時がきた—。アーケードにはないセガサターンならではの
オプション機能搭載、そしてCDだから可能なリアルなBGMなど、
単なるアクションゲームの枠を超えた、大胆かつファンタジックな格闘アクション。
バーチャスティック対応で、アーケードの臨場感から、もう一歩も動けない!

**5,800円　9月29日発売予定**　©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

ゴールデンアックス ザ·デュエル

セガサターン
バーチャスティック
¥4,800（別売）

あの「水滸伝」の豪傑たちが繰り広げる、本場の
武術の熱い闘いが、いまここに! アーケード版の
完全移植はもちろん、セガサターンならではの
オプション機能も搭載。武器耐久ゲージや
一発逆転の肉弾戦に圧倒されるぞ!

**5,800円　好評発売中**

©1995 DETA EAST CORP.

すごいソフトはセガサターンから

SEGA
市長のみなさん、支持率80%を超えられますか。
SIM CITY 2000
シムシティ 2000
9月29日発売予定
5,800円
©1995 MAXIS, INC., All Rights Reserved.
THE ULTIMATE CITY SIMULATOR
都市開発型シミュレーションのグレードアップ・バージョン。
『シムシティ2000』、セガサターン版ソフトに新登場。
世界中を席巻した都市開発型シミュレーション・ゲーム「シムシティ」が、『シムシティ2000』に進化して、セガサターン版ソフトに完全移植。セガサターンならではの時代に応じて3段階に進化していく都市グラフィックの、なつかしい街並みや現代都市、そして未来建築の成長する様を体験。さらに、ゲームを多角的に演出する新機能。大人の頭脳を悩ませ、刺激して、100%満足させてくれる、完全無欠のおもしろさ。これは、本当の市長より大変かもしれない。

## ワールドアドバンスド 大戦略 ～鋼鉄の戦風～

9月22日発売予定　7,800円　歴史シミュレーション

舞台は、第2次世界大戦。プレイヤーは日・独・米いずれかの国の司令官となり、陸・海・空のいくつもの兵器を有効に使用し勝利への戦略を練らなければならない。セガサターンの32ビット高性能CPUにより超高度かつ複雑なゲーム性を支える驚異の思考ルーチンが可能。3Dポリゴンによるリアルな画面。第2次世界大戦をモチーフにした歴史シミュレーション。



## ウイングアームズ

～華麗なる撃墜王～

9月29日発売予定 5,800円　シューティング ミッションスティック対応

**リアルなグラフィックによる空中バトルだ！**

第2次世界大戦後、混乱に乗じて世界征服を目論む謎の勢力「アヴァロン」。連合国軍の精鋭パイロット7人の手で撃墜せよ。

これがあれば ウイングアームズも楽しさ倍増！

セガサターン
## ミッションスティック

9月29日発売予定（同時発売）

- きめこまかな動きもラクラク、3軸アナログコントローラー。
- スティックユニットは左右に着脱可能。しかも連射機能付。

7,800円

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA™

コミックスゾーン

SEGA ENTERPRISES,LTD PRE
SEGA COMICS
COMIX ZONE NO13

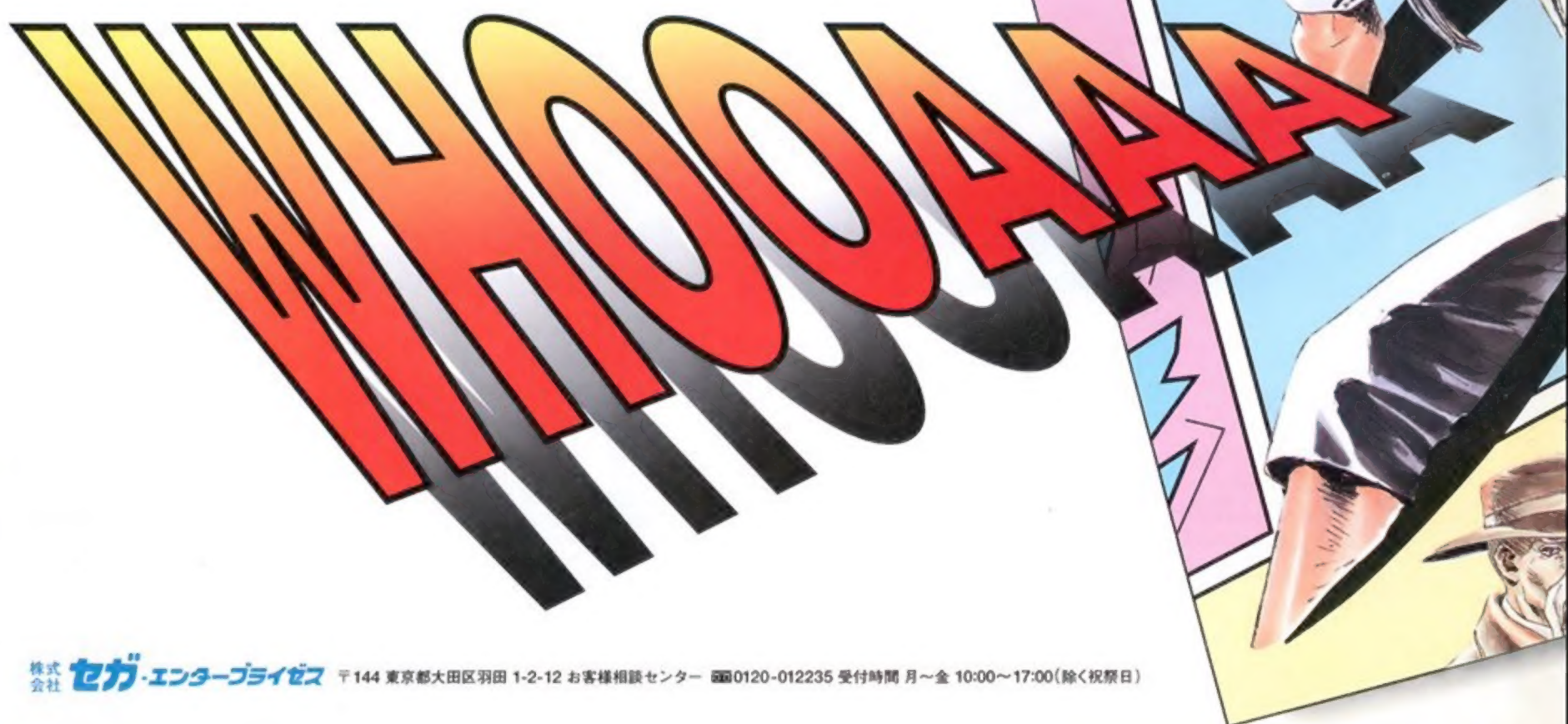
## ブッ飛びアメコミ・アクション登場!!

漫画家のターナーは彼の描いている「コミックスゾーン」という漫画で一躍有名になろうとしていた。そんなある日、締切に追われ夜遅くまで仕事をつづけていると突然、ターナーの創り出した世界「コミックスゾーン」の悪党モータスが現実に蘇り、彼を「コミックスゾーン」の世界へ引きずり込んでしまった！はたして、彼は現実の世界へ戻ることができるのか!?
画面の中にアメリカンコミックスの世界を再現!! コマからコマへとキャラクターを操るユニークなシステムを採用。多彩なアクションとアメリカンコミックスならではのダイナミックな演出が魅力のニュータイプアクションゲームです。

メガドライブソフト **新発売 7,800円 (アクションゲーム)**



WHOOAAA

株式会社 セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00(除く祝祭日)

二次元でも三次元でもない、
新しい世界を見せてあげよう。

メガ-CDソフト

**ファーレンハイト** 好評発売中 6,800円(アドベンチャー)

実写取り込みによる炎の中から、人命を救助するインタラクティブアドベンチャーゲーム遂に登場!!

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

メガドライブソフト

**ジ・ウーズ**

9月22日発売予定 5,800円(アクション)

単純で明快、そして心地よいウーズの「ぷるぷる」感がプレイヤーの心を捉えて離さない。

©SEGA ALL Rights Reserved.

メガドライブソフト

**プロストライカー**

〜ファイナルステージ〜

好評発売中 7,800円 (スポーツ)

FW.MF.DFに設定した組み合わせで効果が変わる。プレイヤーはある特定の選手になることが可能。

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

**16BITから32BITに広がるメガワールド。**

メガドライブ用アップグレードブースター

SUPER 32X

スーパー32X
好評発売中 16,800円

MEGA DRIVE 2
好評発売中

●スーパー32Xソフトをお楽しみいただくには、別売のメガドライブ2またはメガドライブが必要です。

MEGA-CD メガ-CD2

好評発売中 29,800円

●メガ-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。

●商品写真はスーパー32Xと、別売のメガドライブ2・メガ-CD2を合体したものです。

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA
マジックナイト
魔法騎士
レイアース
SEGA SATURN
©CLAMP・講談社・読売テレビ・電通・TMS
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995
異世界「セフィーロ」に召喚されし
魔法騎士(マジックナイト)たちの戦いが始まる!!
毎週月曜日PM7:30~8:00
YTV/NTV系列29局ネット
放映中!!
光は、海と風のふたりと出会ったとたん閃光を受けた。そして3人は異世界「セフィーロ」に召喚されてしまった。そのセフィーロでは「柱」である「エメロード姫」が幽閉されるという危機が訪れていたのだった。姫を救出するため、3人の果てしない冒険が始まった…
目を見張るほどに美しいグラフィックス。TVシリーズのスタッフによるオリジナルアニメとストーリー。セーブ時にキャラが絵日記を描くという魅力の機能。などなど…そのすべてがサターンファンとレイアースファンの為に贈られた。
好評発売中 4,800円 ロープレ
イラスト/CLAMP
みぃんな うちの踊りに
メロメロや!
●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。
株式会社 セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00(祝祭日除く)
すごいソフトは、セガサターンから
SEGA SATURN
好評発売中 セガサターン

企画 （社）日本将棋連盟

将棋ソフトの決定版！

# 将棋まつり

## 本将棋+プロ棋士の名局10000局収録

「将棋まつり」は従来の将棋対局モードのほかに、
将棋ファン待望の機能が盛りだくさんの本格ソフト。
（社）日本将棋連盟がみずから企画し、専門棋士が制作したデータが満載！

SEGA SATURN

平成7年9月15日発売
価格 9,200円（税別）

### 10000局の名局を収録！

名局鑑賞モードには、10000万局の名局を収録。プロ棋士の過去の名局をじっくり鑑賞することができます

棋士名や年度など、いろいろな項目からお望みの名局を探すことができます 検索時間は 瞬時でお待たせしません

初手から最終手まで、一手ずつ動かして研究 一手前に戻すことも可能です

### 詰将棋400題収録！

詰将棋道場では初級～上級、古典の4段階にわかれた400題の詰将棋問題が収録されています。

### 対　局

3段階の強さのコンピュータと将棋対局ができます。もちろん、手合い、駒落設定も思いのまま。コンピューターの思考ルーチンは森田和郎氏が開発しています。

### 次の一手250題収録！

次の一手問題に3択形式で答えます。全250題の中から20題が連続して出題されます。その正解率からあなたの棋力の診断が行われます。

### 将棋大会

コンピュータプレーヤーとの大会に参加できるモードです。大会の種類は6つ。それぞれの大会によって対局ルールが異なり、64名によるトーナメント戦を行います。

### 将棋入門

将棋を覚えたい人のモード。駒の動かし方やルール、マナーを学びましょう

### 駒落定跡

角落、飛車落、二枚落の基本的な定跡を紹介、解説するモードです。

### 将棋クイズ

将棋に関するクイズが出題されるモードです。常識的なものから、カルトなクイズまで、約200問収録。

### 懸賞問題

次の一手問題3問が出題されます。その答えを（社）日本将棋連盟へ送ると、正解者に抽選で将棋連盟グッズが当たります。

### 将棋界名簿

プロ棋士約170名のプロフィールの他、全国のアマ有段者約1万5千人の名簿が閲覧できます

セタの将棋ソフトをお買い上げ頂いたお客様に、抽選で羽生善治六冠王の駒をプレゼントいたします。国産の本ツゲを使用した高級彫駒1枚1枚に羽生六冠王のサイン入り。他では絶対に手に入らない特注品です。

●発売元：株式会社セタ
〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1 TEL.03-3733-0667（お問い合わせ電話）

企画：（社）日本将棋連盟
制作：日本将棋ネットワーク

# 心臓フル稼働、

ドキドキしたり、グルグルしたり、コナミの

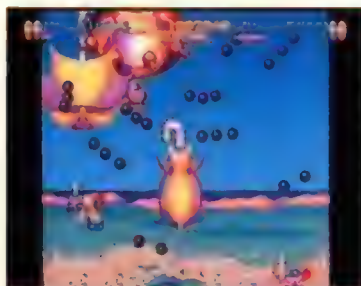
※画面は開発中のものです。

# 出たな!! ツインビー ヤッホー! DELUXE PACK



## ドキドキの連続、思わずヤッホー!

はらはらドキドキの仕掛けたっぷり。ごっきげんシューティングの出撃だ!
シリーズ最新作「ツインビーヤッホー!」と「出たな!! ツインビー」の
豪華なカップリング。10周年記念はDPで決めよう!

セガサターン版ソフト
**9月29日発売** メーカー希望小売価格**5,800円**（税別）

※画面はプレイステーション版（開発中）のものです

## ときめきメモリアル forever with you™



**その樹の下、僕のドキドキは最高潮になる。**

女の子たちとの出会い、多彩なイベント、
きらめき高校の生活はドキドキの連続。
そして伝説の樹の下で、君は詩織ちゃんの
告白を受けることができるかな。

セガサターン版ソフト
**年末発売予定**（価格未定）

ときめき情報 「ときメモ」オリジナルジグソーパズル、6タイトルそろって好評発売中

GET THE SOFT　コナミ セガサターン用ソフト
## ゲット・ザ・ソフトキャンペーン実施中!

**コナミ株式会社**
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区西天満4-15-10
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
最新情報は コナミテレホンサービス

KONAMI

# 脳みそフル回転。

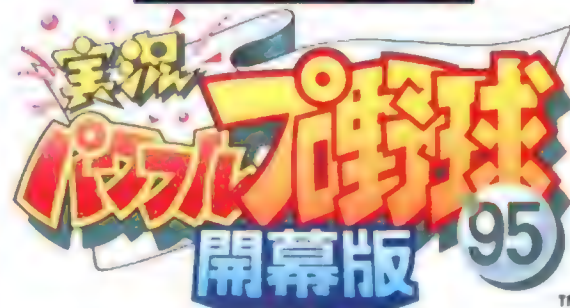
## セガサターン用ソフトは、まだまだ熱い！

永世名人

永世名人®


### 頭脳と頭脳の、一棋打ち。

多彩なモードで本格将棋がどなたにでも
楽しめる「永世名人」。真剣勝負の積み重ねが、
名人への道を拓く、サターンでいよいよ対局。

セガサターン版ソフト
**9月29日発売** メーカー希望小売価格5,300円（税別）

### 頭脳プレイの醍醐味、パワプロで満喫。

パワプロ独自の投打システムで、
実戦さながらの駆け引きを楽しもう。
一投一打がドラマになる、まさにプロ野球のリアルな興奮。
ただいま熱戦発売中

セガサターン版ソフト
**好評発売中**
メーカー希望小売価格5,800円（税別）

**スクラッチカードで**
**コナミ・セガサターン用ソフトを当てよう！**
キャンペーン期間 平成7年5月19日～平成8年3月31日（当日消印有効）

金賞 1枚で、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
銀賞 2枚そろえば、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
銅賞 2枚そろえば、コナミ・セガサターングッズプレゼントに応募できます。

関東 東京 03(3436)2277　北海道 札幌 011(241)4900　北陸 新潟 025(229)1141　九州 福岡 092(715)8200　大牟田 0944(55)4444
関西 大阪 06(360)2626　東北 秋田 0188(24)7000　四国 松山 0899(33)3399　志布志 0994(72)0606　鹿児島 0994(44)3977
毎月第2・4月曜 内容一新!!

コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573

SEGA SATURN
サターンぷよ通買って、ぷよサターンもらっちゃおう！
アンケートにお答えくださった方の中から抽選で、期間限定毎月100名様に
ぷよサターンをプレゼント！詳しくはSSぷよ通の取扱説明書を読んでね。
輪をかけて
ぷよ
通
95年
株式会社

ぷよぷよ通
のーみそコネコネ COMPILE
©COMPILE 1995 ©LMS Music 1995
GAME
輪をかけてヴァージョン・アップ!!
漫才デモ復活・初心者練習モードと通モードが新登場!
VIDEO
輪をかけて興奮のライブ!!
第1回マスターズ大会のライブ・シーンを再現!
SONG
輪をかけて響く熱唱!!
田中勝己の熱いメッセージ「ずっと/そばに/いるよ」他1曲を収録!
★98版もよろしくね
10月発売予定・予価4,800円(税別)
コンパイル
〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン)
社員募集

セガ・サターン版
**好評発売中！**
5,800円（税別）

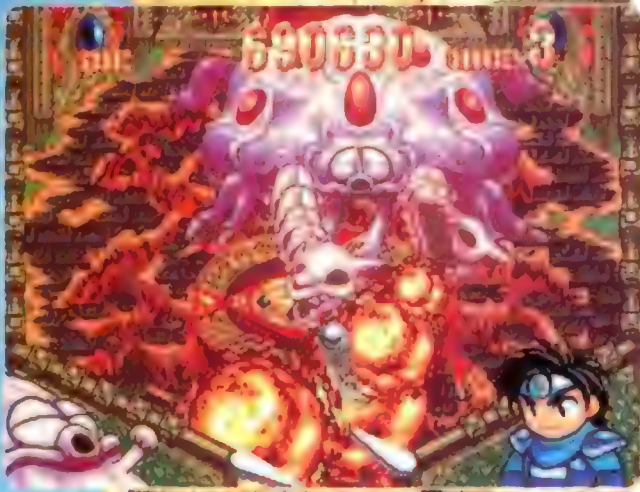
プレイステーション版
**好評発売中！！**
5,800円（税別）

**球転界ハイスコアキャンペーン実施！**

毎月、毎月上位30名様に素敵なプレゼントを進呈！
詳しくはソフト付属の解説書をご覧ください。

★仕掛けの数は100近く！
楽しくスリリングなフィーチャーが目白押し！！

★キャラクター性を打ち出した
新システムの採用で、ゲームの展開を多様化！

★ハイクオリティサウンドと
ファンタジック映像がゲームを華麗に演出！

# 球転界
きゅうてんかい

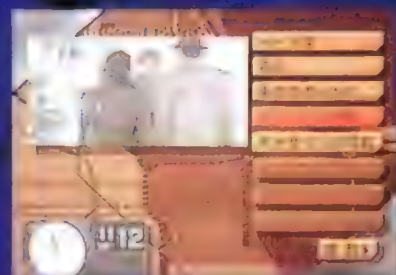
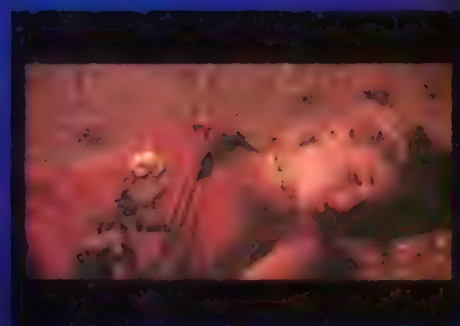
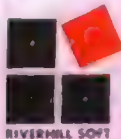
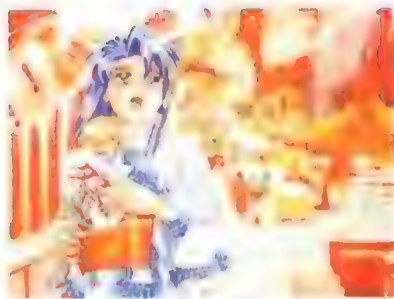
株式会社テクノソフト
〒859-32 佐世保市勝海町165-1

# 震撼させる。

待望の本格ミステリーアドベンチャーゲームが、ついにセガサターンに登場。
セガサターンのスペックの限界に挑む、高品質の映像と音が作り出す舞台の中で、
プレイヤァは謎に満ちた連続殺人事件を追う刑事となり、シカゴの街をゆく。
捜査を進めるほど深まる謎。相次いであらわれる疑惑に満ちた人々、そして情報……。
限られた時間の中で、膨大な証拠と状況のジグソーパズルを解き明かし、
果たして、真犯人を追いつめることができるだろうか。

- 2カ月半のシカゴ＆ハリウッドロケによる総延長100分の実写ムービー
- 実力派ハリウッド俳優ら総勢29名の登場人物、全17カ所の捜査地点
- ゲーム専用に撮影、デジタル処理されたハイクオリティ映像
- 映画レベルの豪華声優陣による、日本語吹き替えナレーション

（特報　全国ショップ店頭で、「ブルー・シカゴ・ブルース」についてくわしくわかる豪華パンフレット「ブルー・シカゴ・ブルース 捜査ガイド・限定版」がもらえる！）

セガサターン専用ソフト
**9月22日(金)発売**
CD-ROM　2枚組
**7,800円**(税別)

SEGA SATURN

サターン版オリジナルの新イベントも追加。さまざまな学校行事やイベントがもりだくさんで待ってるぞ。

3万2千色を駆使したビジュアルが、とにかく美しい！5人の表情がとってもイキイキしている。

ゲームもさらに遊びやすく、わかりやすくなっている サターン版オリジナルのオマケもあるぞ！

「卒業Ⅱ」特典キャンペーン実施！

買った人だけ、彼女たちが手に入る。

## 毎週毎週100名様に、抽選で「卒業Ⅱ特製線画ポートレイト」が当たる！

1995年8月11日(金)〜11月10日(金)まで
※当日消印有効

応募はカンタン。サターン版「卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション」に入っているアンケートハガキに必要事項を記入して、50円切手を貼ってポストにいれるだけ。毎週毎週抽選で100名様（期間合計1,300名様）に「卒業Ⅱ特製線画ポートレイト」をプレゼント。ファン必携のスペシャルアイテムが、キミのものになるチャンスだ！

・・・・・・・・・・

■商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザーサポート係」まで ☎092-771-0328（祝祭日を除く月〜金 13:30〜17:30）
■最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで ☎092-771-9333（テープにより24時間ご案内いたします）

予告：プレイステーション版10月27日発売!!

教師気分をもりあげる細かな演出がいっぱい。ゲームの操作性もグッとアップして、リアルで楽しい学園生活が繰り広げられるぞ！



# 卒業Ⅱ Neo generation

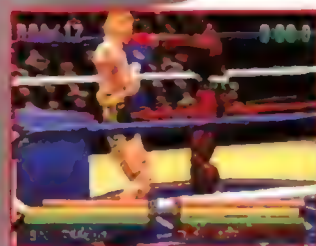
株式会社カプコン
〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

セガサターン専用ソフト

# THE KING OF BOXING
## キング・オブ・ボクシング

10月下旬
発売予定
¥5,800(税抜)

## 伝説のボクサーとなれ!

サターン初のポリゴンボクシングゲームが登場!ポリゴンならではの滑らかな動きと自由な視点が、ボクシングの熱き世界を再現する!君の作ったボクサーでチャンピオンを目指せ!さあ、チャレンジだ!

30人もの個性豊かな世界ランカーと闘い、チャンピオンを目指すメインモード。2Pとの対戦プレイやスパーリングも可能。

身長、体重、顔、コスチューム、ボクシングスタイルなど自由にエディットして自分だけのオリジナルボクサーを作成するデビューモード。作成したボクサーは一試合ごとに成長していく。

1ラウンドまるごとのリプレイ機能を搭載!自由な視点で、自由な速度でかっこいいKOシーンも笑える珍場面も逃さず再生!

パンチ、フットワーク、セコンドのかけ声、観客の声援など、臨場感溢れるサウンドでリングの迫力をそのまま再現!

Victor

# メタルファイター♥MIKU

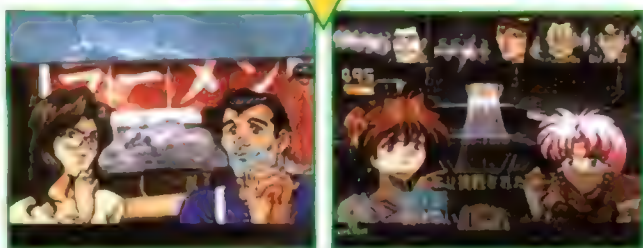
## 近未来美少女プロレス

**全6話構成の壮大なストーリーと超ビジュアルなシミュレーション・バトル!!**

ネオプロレス統一チャンピオンシップから半年後。冷徹、凄惨をモットーとする新団体「獅子の穴」が旗揚げされた。巨大な軍需産業を経営母体とする「獅子の穴」は、その旗揚げ記者会見上でネオプロレス界真のナンバー1を決める「日本女子トーナメント」の開催を発表した。[illegible]の面々も参加を要請されるが、何故か統一チャンピオンである「みく」だけは、そのリストに[illegible]

9月29日発売予定
¥6,800(税抜)

**とってもビジュアルなバトル**

**ぐいぐい引き込むストーリー**

**ラジオドラマ好評放送中!**

超人気声優たちが一丸となってお送りする、ケームのプレストーリーにして抱腹絶倒お色気プロレスドラマの決定版!

出演:吉田古奈美、横谷美智子、折笠愛、小野寺麻理子、篠原恵美、山寺宏一、他　放送局 ●東海ラジオ 1332kHz 毎週(土)24:00～24:30 ●ラジオ大阪 1314kHz 毎週(土)24:00～24:30 ●山形放送 918kHz 毎週(火)23:00～23:30 ●青森放送 1233kHz 毎週(木)22:30～23:00 (山寺宏一 GAP SYSTEM 内で放送中)

**そのドラマがCDに!!**

東海ラジオ系ラジメーション メタルファイター♥MIKU~みくちゃん、爆発する!~
●全12話+放送されない特別編収録 ●VICL-8163 ¥2,800(税込)

<問い合わせ> 03-5412-2918

**9/21 ON SALE!!**

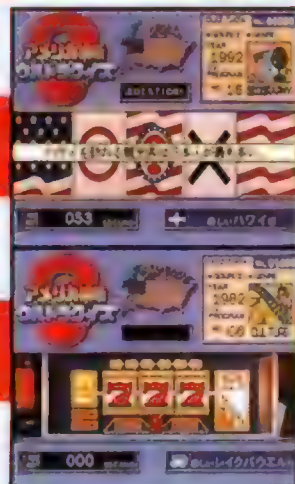


# みんな～、ニューヨークへ行きたいか～!!

日本テレビ系で16年間放映され、頂点を極めた**史上最大のクイズ番組**が、サターンのソフトになりました。「ドームの○×」「成田空港のジャンケン」「グァムの泥んこ」などの名物クイズをリアルに再現した**「チャレンジ・ザ・ウルトラクイズ」**、最大4人で対戦できる**「ウルトラクイズ・バトル」**、実力を養成できる**「ウルトラクイズ・トライアル」**、さらに**「チェックポイント・トレーニング」「ウルトラクイズ・データ」**の贅沢な**5コーナー構成**でお届けします! 問題は全部で約**10,000問を収録**! すべて**音声より出題されます!** 司会進行は「ジャストミート!」でおなじみの**NTV 福澤 朗アナウンサー**。番組に参加した人も、しなかった人も、ニューヨークへ向かってチャレンジしてください!

**10月下旬発売予定** ¥5,800(税抜)



発売元:ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

T&E SOFT

# MASTERS™

## 遙かなるオーガスタ3

サターン版マスターズは、ココが進化した！

遠近感の表現もさらに現実に近くなり、各ホールの奥行感やコース途中の建物などもリアルに再現。

ポリゴン数が約2倍になってグラフィックの美しさが大幅に向上。池の水面への、木々や雲の映り込みまでも再現。

Masters RECORDS CHALLENGE

| | | |
|---|---|---|
| 4日間合計スコア | 271打 | 1965年/1976年 |
| 一日のスコア | 63打 | 1986年 |
| ハーフのスコア | 29打 | [illegible] |
| 連続アンダーパー | [illegible] | 1972年/1975年 |
| 最多アンダーパー | [illegible] | [illegible] |
| 2位とのスコア差 | 9打 | [illegible] |
| ロングパット | [illegible] | [illegible] |

新たに"マスターズ記録への挑戦"モードを搭載。栄光の歴史にぜひキミもチャレンジしてみよう。

木などのオブジェクト数も大幅増加。グリーンやバンカーも細かく表現され、臨場感がさらにアップ！

## また一歩、栄光に近づいた！ サターン版「マスターズ」いよいよ誕生。

ゴルフゲームの最高傑作がサターンになった。前作「スタドラーに挑戦」より、ポリゴン数が2倍になり、そのグラフィックがさらに美しく進化。マスターズの記録への挑戦など、新しい楽しさも満載。さあ、新しいマスターズにトライしてみないか。

SEGASATURN

MASTERS AUGUSTA USA

オーガスタナショナルGCと正式契約

詳細設計図とトポグラフィを基にその素晴しいコースを忠実に再現

**9月22日新発売予定**

●標準価格……………5,800円（消費税別）

企画・制作・製造 株式会社ティーアンドイーソフト

ユーザーサポート専用テレフォン 052-773-7757 新製品情報テレフォンサービス 052-776-8500

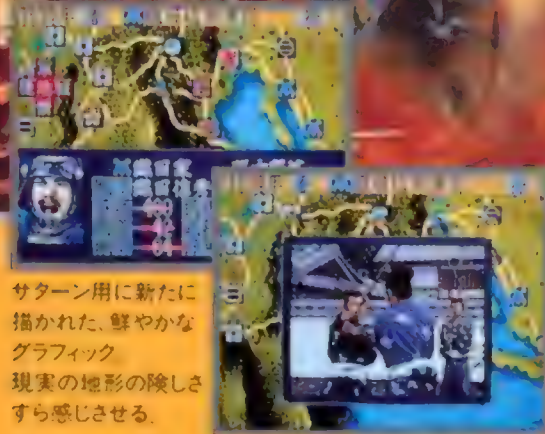
販売 株式会社セガ・エンタープライゼス

ついに出現！
最強の『信長軍団』。

他機種に先駆けサターンに姿を見せる、
人気歴史SLG『信長の野望』最新作。
新採用の「家臣教育」「軍団制」のシステムに加え、
ふんだんに使われる実写映像でリアルさ満点。
究極の信長軍団が今、あなたの命を待っている。

**9月29日発売　価格 9,800円**

# 信長の野望 天翔記

歴史シミュレーションゲーム

サターン用に新たに描かれた、鮮やかなグラフィック。現実の地形の険しさすら感じさせる。

ダイナミックなビジュアルが、様々な歴史イベントやエンディング等に登場。実写を多用し臨場感も抜群！

一流スタッフの力を結集／これが話題の英語体験ソフト。

Vol.1：時の迷子　Vol.2：命がけの旅　Vol.3：私にさよならを

[原作] 赤川 次郎・[英語教育監修] 東後 勝明（早稲田大学教授）・[キャラクターデザイン] いのまたむつみ・[音楽] 小室 哲哉

中国統一の浪漫を満喫／本格派歴史SLGの珠玉作。

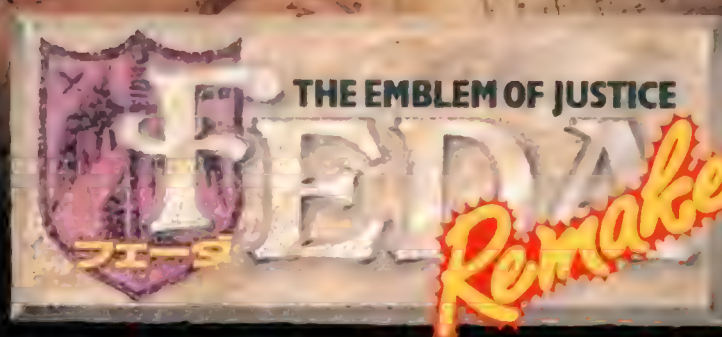
歴史シミュレーションゲーム

スーパー32X版／好評発売中
14,800円

「エミット」の詳しいパンフレットをご用意しています。
ご希望の方は、官製ハガキで以下の宛先までご送付ください。また電話でのお問い合わせも受け付けております。
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 ㈱光栄営業部「エミット」資料請求SS係 Tel.045-561-6861(ユーザーサポート)

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-8000(テレビゲーム専用)・☎045-561-1100(パソコン専用)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について一切許可しておりません。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。
■〈セガサターン/スーパー32X版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN/スーパー32X用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。 ■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

# シミュレーションRPG「フェーダ」舞台を32bitマシンに移してアップグレード移植！

94年発売シミュレーションRPG「フェーダ」はその壮大な世界観、緻密に練り上げられたストーリーが圧倒的な支持を得た。
95年、その世界観、ゲームの面白さはそのままに、
32bit機の機能を完全装備して「フェーダ」が帰ってきた。

- ●フルアニメーション・ムービー化されたオープニング・エンディング。ドラマチックにアニメーションする主要イベント。
- ●声優をムービーとアニメーションでふんだんにフィーチャー
  林延年／郷里大輔／緑川光／三田ゆう子／鶴ひろみ／屋良有作／銀河万丈／皆口裕子
  丹下桜／池水通洋／八奈見乗児（以上青二プロ） 小森まなみ（特別出演）
- ●完全リメイクされ、スピーディかつ滑らかにクオリティ・アップした戦闘アニメーション
- ●オリジナル構想に基づき、強力に追加された新たなキャラクター、新たな必殺技

MAMIのRADIかるコミュニケーション

| | | |
|---|---|---|
| 東海ラジオ | 日曜 | 21：30〜22：00 |
| ラジオ大阪 | 日曜 | 24：00〜24：30 |
| 九州朝日放送 | 日曜 | 24：35〜25：05 |
| STVラジオ | 日曜 | 25：00〜25：30 |

TV GAME RADIONS　DJ／内藤寛

| | | |
|---|---|---|
| TBS | 日曜 | 21：30〜22：00 |
| ラジオ大阪 | 土曜 | 23：30〜24：00 |

**1995・秋 発売予定**
**価格未定**



ゲーム・エンターテインメント総合企業
(株)やのまん ゲームソフト事業部
〒130 東京都墨田区本所4-19-3

ATLUS

クラッシュを恐れていては、この峠を攻め落とすことはできない。

業界初！実在する峠道をステージにしたフルポリゴン・3Dレースゲーム登場！

●エンジン・タイヤ・サスペンションなどをセットアップして、キミだけのマシンで峠を攻めろ!!
●「1Pモード」、「2P対戦モード」のほか、「TT（タイムトライアル）モード」を用意!!
●もちろん「セガサターン・レーシングコントローラ」にも対応!!

セガサターン専用ソフト 3Dレースゲーム（1人〜2人用）
10月下旬発売予定 予価5,800円（税別）



アーケードで大好評を得た、あの彩京の縦スクロール・シューティングゲーム「ガンバード」が、
セガサターンとプレイステーションにより今よみがえる!!

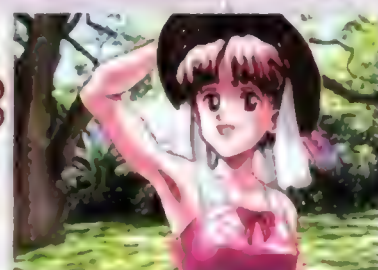
セガサターン版
11月下旬発売予定 予価5,800円（税別）

プレイステーション版
11月下旬発売予定 予価5,800円（税別）



アトラス・テレホンサービス

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12 株式会社アトラス

# あなたの大きな愛で、綺麗になりたい。

日本中で熱烈なファンを広げ続ける
あの育成シミュレーションの最高峰
「プリンセスメーカー」第2弾が、
ついにセガサターンに登場!!
最高のグラフィックスと、
総勢100名を越えるキャラクターが
しゃべる豪華な内容であなたに贈ります。

セガサターン版
CD-ROMソフト
'95年10月発売!!
標準価格7,800円
初回プレス版のみ
プレミアムグッズ
プレゼント

●原作・イラスト/赤井孝美
●声の出演/久川　綾
田中真弓・瀧本富士子
千葉千恵巳・小川真司
松下美由紀・草地章江　ほか

## プリンセスメーカー2



マイクロキャビン 株式会社マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593-51-6482
インフォメーションダイヤル TEL.0593-53-3611

※この商品は、(株)セガ・エンタープライズがSEGASATURN専用のソフトウエアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

GAGA
communications inc.

SEGASATURN

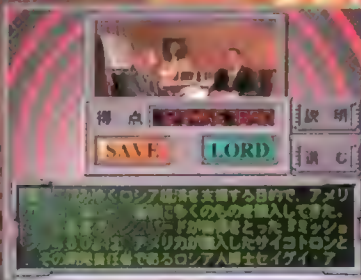
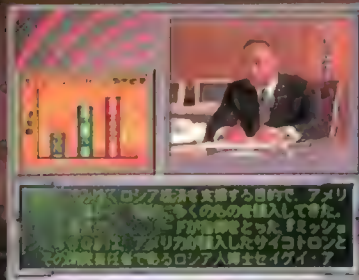
ミステリー・アドベンチャー

# THE PSYCHOTRON

サイコトロン

国家緊急事態宣言発令！
「サイコトロン（マインド・コントロール・マシン）」を奪回せよ。

**10月発売予定**
定価5,800円(税抜)

## ロシアの最新秘密兵器サイコトロンの謎を追え！

声優であのハマコー氏登場！

★プレイヤーがCIAに依頼され、ロシアの秘密兵器の行方を追う、スリル溢れるアドベンチャー・ゲーム！
★CIAか、KGBか、謎が謎を呼ぶスパイ・ミステリー、迫力あるシーンの連続！
★ハマコーこと浜田幸一氏が声優に初挑戦のほか、内海賢二氏など有名声優陣による完全日本語吹替！

CopyRight The Multimedia Store

SEGA SATURN
ユーメディア
YUMEDIA
ユーメディアは㈱アローマのブランド名です。
★ゲーム内容
パソコン版からの完全移植＋αで初級からカルトまで
100問以上あるクイズのコーナー他、
CG着色の美しい描き下ろしグラフィックや
声優7人による録り下ろしボイスなどなど
ごう華な内容です。
★買って送って当ててねキャンペーン!
商品に入っているアンケート葉書を送ると、
先着1000名様に天地無用!のオリジナルグッズがあたります
★テレフォンカード★ボールペン★ポストカード★描き下ろしB1ポスター
などなど、どこにも売ってないので早く送って当ててくださいね。
9月29日発売!
定価7,800円
天地無用!
魎皇鬼
ごくらく
CD-ROM
for SEGA SATURN
© AIC·PIONEER LDC, INC
© 1995 YUMEDIA/AROMA CO.,LTD.
開発スタッフ大募集!
1.プログラマー 2.グラフィッカー 3.サウンド
★業界経験2年以上の人のみ(能力により優遇)
試験期間:3ヶ月(アルバイト)
詳しくは下記まで
〒591 大阪府堺市北花田丁2-219 株式会社アローマ 人事採用E係迄 Phone.0722-50-6516
踝 玉太郎
踝 岡太郎
© 踝兄弟プロジェクト
ユーメディア会報誌(年6回発行)
くるぶし
踝兄弟を救え!
年間契約2,400円を無記名郵便小為替か現金書留で
㈱アローマ「踝兄弟継続のために応援するぞ!」係まで
お問い合わせ先:株式会社アローマ Phone0722-50-6516

21世紀のびっクリエイター教育

# 代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

代々木アニメーション学院
特別招聘最高顧問教授
**多湖　輝**（たご・あきら）

**80.39%**
数字は平成7年3月卒業のCGアニメ・ゲーム科生徒の平均就職率です。

平成8年4月生願書受付中

デジタル映像と音響の底力で
**マルチメディア・クリエイター科**

生徒作品

## 自分らしく、元気に

自分の人生を自分らしく生きる――こんな単純な生き方の原則を忘れてしまっている人がどれほど多いことでしょうか。

自分の好きなこと、自分が本当にやりたいこと、自分の一番得意なこと、自分の能力をフルに発揮できること、それらを自分の生涯の職業に結びつけていくことができれば、その人の人生は、最高に楽しく、最高に充実した輝かしいものになるはずです。そんな若者たちの素朴な夢を、そのまま、実現させてくれる一つの学習の場が、代々木アニメーション学院だといえるでしょう。

私は長年大学の教師をして、まるでやる気のない学生にたくさん接触してきました。これは、むろん大学側にも責任のあることですが、やはり学生諸君のなかに、自分の意志というよりは、親や周囲の人に云われて、なんとなく大学へきている人がいたからだと思います。

なんてもったいないことでしょうか。たった一回かぎりの、しかも、限られた時間しか与えられていない人生を、他人にふりまわされて生きるなんて。私は能力のある若者が自分の力を信じて新しい世界にチャレンジしていかれることを、心から願っております。

代々木アニメーション学院のカリキュラムは人類の新しい文化を創造し、文字通り未来を拓くすばらしいものばかりです。だから、先生方も、情熱をもって教えられますし、生徒も、熱中して思う存分学ぶことができるんだと思います。どうか、ご自分の能力、ご自分の人生を大切にして、新しい時代を元気よく生き抜いていってください。　多湖輝

（平成8年4月）

**就職・デビュー率**（平成7年3月卒業平均）
**97.74%の実績教育**

■設置学科

| 学科 | 年数 |
|---|---|
| CGアニメ・ゲーム科 | 2年 |
| マルチメディア・クリエイター科 | 1年 |
| SFX特撮科 | 2年 |
| マンガ・コミックプロ養成科 | 1年 |
| 仕上げアート科 | 1年 |
| アニメ制作科 | 1年 |
| 背景美術科 | 1年 |
| アニメ・AVオペレーター科 | 2年 |
| 声優タレント科 | 1年 |
| アニメーター科 | 2年 |
| ビジュアル・イラスト科 | 2年 |
| ジュニア・ノベルス科 | 1年 |

●全日制（月～金）
●入学資格・義務教育卒業以上の男女・年齢、経験不問
●新聞奨学生・入学ローンあり
●一般共同寮・アパートあっせん

「マクロス7」代々木アニメーション学院提供

**ホーム・ドクター24** 専門医師による医療相談が、年中無休で24時間無料で受付。

**専用寮** 希望者は全員、年間32万円で入居できます。

卒業後の**寮居住** 卒業後も、2年間居住できます。

エグゼクティブ・プロデューサーに
**細野晴臣**氏を迎えて
**新講座を開設**（平成8年4月）
ミュージック・ビジネス科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）

細野晴臣先生

**入学案内書セット無料進呈**

無料 一日体験入学　無料参加 学院説明会

特典　特待生・学習援助金　無料自由選択講座　著作料（出演料）配当　海外研修

（案内書・無料体験・説明会の申込み）
ハガキに、住所・氏名・電話・年齢・学年・職業・志望科／「案内書」あるいは「体験」「説明会」と明記して下記へ。

お問い合わせ　〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-SS-9
フリーダイヤル 0120-310-042 才能を世に

**無料一日体験入学日程**

| 東京校 | 原宿校 | 八王子校 | 大阪校 | 名古屋校 |
|---|---|---|---|---|
| 9月15日祝 | 9月15日祝 | 9月15日祝 | 9月17日日 | 9月17日日 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| **福岡校** | **仙台校** | **ひがし校** | **札幌校** | **広島校** |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 10月22日日 | 11月3日祝 | 10月8日日 | 10月10日祝 | 10月29日 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

**全国縦断学院説明会日程（無料）**

| 旭川市 | 盛岡市 | 郡山市 | 新潟市 | 金沢市 |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| **長野市** | **宇都宮市** | **千葉市** | **静岡市** | **京都市** |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| **和歌山市** | **岡山市** | **松江市** | **松山市** | **高松市** |
| [illegible] | [illegible] | 9月15日祝 | [illegible] | [illegible] |
| **宮崎市** | **鹿児島市** | | | |
| 10月8日日 | 12月3日 | | | |

■東京（本部）校　■東京ひがし校　■大阪校　■名古屋校　■福岡校　■仙台校　■札幌校　■広島校　■原宿声優スタジオ　■八王子特撮ステージ

**無料オーディション（全国開催決定）**
**新人声優・才能発見!!**

デビュー・プロダクション所属99%の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-9　代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105　原宿声優スタジオ

'95秋 CSG
TVゲームソフト新作発表会

予想を超えた、新作が襲いかかる。

この冬に発売予定のソフトが、ついにベールを脱いだ。
新しいキャラクターと遊び、攻略と秘技を見つける3日間。
今こそ、凄腕ゲーマー結集の時だ！

入場無料よっ

アレも出るのか!?

おもしろすぎるぜ！

名古屋 9/3(日) 10:00~17:00

ステージクリア

大阪 9/10(日) 10:00~17:00

会場 マイドームおおさか 3F
大阪市中央区本町橋2－5
交通 地下鉄谷町線 谷町四丁目駅下車（徒歩7分）
地下鉄堺筋線 堺筋本町駅下車（徒歩7分）

東京 9/17(日) 10:00~17:00

会場 池袋サンシャインシティ 文化会館2F
東京都豊島区東池袋3－1
交通 地下鉄有楽町線 東池袋駅下車（徒歩3分）
JR・私鉄・地下鉄の池袋駅下車（徒歩10分）

大抽選会では、
豪華なメーカー賞も当たる！

●アンケートに答えると、ゲーム機やソフトもプレゼント。
お持ちになっているゲーム機をお答えください。
宛先：〒104 東京都中央区銀座1-9-12 CSGアンケートSS係（9/22(金) 消印有効）

## 出展メーカー各社

カルチャーブレーン／コナミ／コンパイル／SUNSOFT／ジャレコ／セガ・エンタープライゼス／タイトー／データイースト／ハドソン／ナムコ／アイマックス／アクレイム／アスキー／アスク講談社／アスミック／アテナ／アトラス／アルトロン／EAV／イマジニア／ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント／ヴィジット／NECアベニュー／NECホームエレクトロニクス／エポック社／角川書店／カプコン／クエスト／グラムス／GAME ARTS／KEMCO／CRI／J・ウイング／ショウエイシステム／小学館プロダクション／セタ／タイムワーナー インタラクティブ／タカラ／T&E SOFT／テクモ／データム・ポリスター／トミー／トンキンハウス／ナグザット／日本テレネット／日本物産／パイ／パイオニアLDC／パック・イン・ビデオ／バリエ／バンプレスト／ビクターエンタテインメント／ビデオシステム／ビーピーエス／ピング／マイクロキャビン／メサイヤ／メディアリング／やのまん／ユーメディア／ライトスタッフ／リバーヒルソフト

※出展メーカーは会場によって異なる場合がございます

# SOFTBANK GAME BOOK SELECTION

SOFTBANK CD·BOOK

メモリアルドラマCD＆ファンブック

## ファンタシースター

### 9月下旬発売予定!

セガのゲームマシン（マークIII、メガドライブ）を代表するファンタジーRPG「ファンタシースター」ファンブック。セガ監修によるオリジナルドラマCD付き。ドラマCDは、シリーズ4作目「千年紀の終りに」の世界をベースに、シリーズで人気の高いキャラクター、ネイを使ったオリジナルシナリオによるものです。出演している声優のインタビューなども収録。

B5判・定価3,900円

**人気声優が出演!**

ネイ……………三石琴乃
スレイ…………速水奨
フォーレン……井上和彦
ルディ…………阪口大助

© SEGA

ファンブックと揃えて、
コレクターズアイテムに加えよう!

## ファンタシースター 公式設定資料集

「ファンタシースター」の公式設定資料集。これまでに発売されたIから「千年紀の終りに」までの未公開資料を含め、すべての資料を網羅。アルゴル太陽系年表完全版や用語集、開発者スペシャルインタビューなどから、ファンタシースター通販グッズ、すべてのテレビCMまで大紹介。

B5判・予価1,500円

### 10月上旬発売予定!

SOFTBANK CD·BOOK

メモリアルドラマCD&ファンブック

## ラングリッサーII

**好評発売中!**

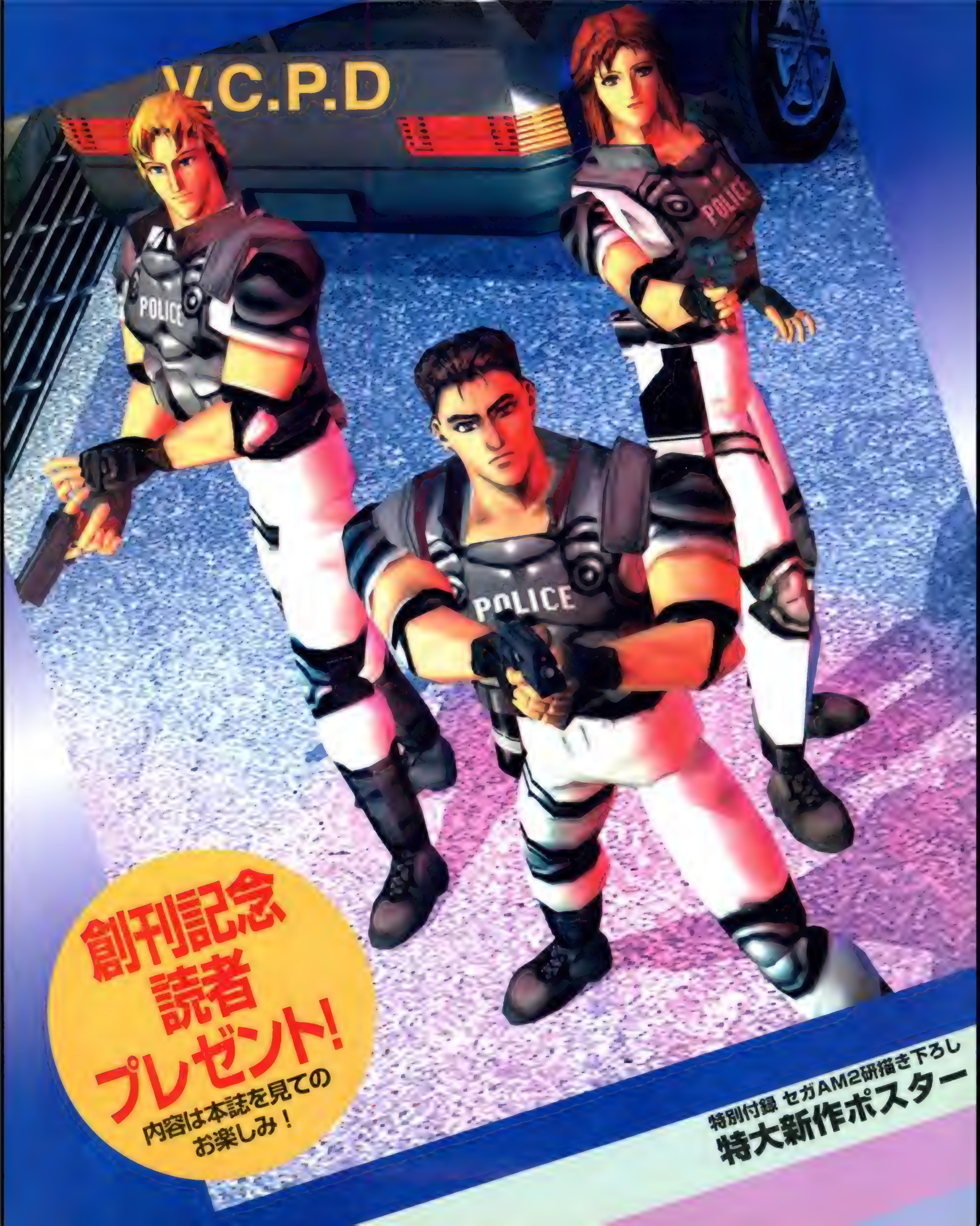
秘剣"ラングリッサー"をめぐって、激しい戦いの幕が開こうとしている。エルウィンとレオンとの宿命の戦いが、いま始まる!!そしてファンブックでは、うるし原智志氏デザインによるキャラクターの魅力を徹底紹介＆「ラングリッサー」シリーズの歴史を検証。そのほか、特別インタビューやメイキングなどを収録。

B5判・定価3,800円　© NCS

**豪華声優陣を起用!**

【CAST】

エルウィン…草尾　毅
シェリー……横山智佐
リアナ………國府田マリ子
エリザ………林原めぐみ
エグベルト…青野　武
ナレーター…銀河万丈
ジェシカ……藩　恵子
ヘイン………山口勝平
レオン………置鮎龍太郎
レアード……堀川　亮
バルガス……郷里大輔

ソフトバンク株式会社／出版事業部　SOFT BANK
販売局 TEL.03-5642-8101

V.C.P.D
POLICE
POLICE
POLICE
創刊記念
読者
プレゼント!
内容は本誌を見ての
お楽しみ!
特別付録 セガAM2研描き下ろし
特大新作ポスター

遂にでる！
アーケードゲーム
Magazine
創刊
9月30日(土)
アーケードゲームのことを
もっと知りたい！
特報！
セガ新作ラッシュ!!
シーカーヘッド(仮)、電脳戦機バーチャロン、セガ・マンクスTT(仮)ほか
「バーチャファイター3」の前にAM2研の新たな3Dポリゴンゲームが登場!!
AM2研・鈴木裕部長に直撃インタビュー
速報！
JAMMAショー完全レポート
セガ、カプコン、SNKなど各メーカーのニューゲームを紹介
コンシューマ機で、
人気の「闘神伝」が、
アーケードで登場！
闘神伝2
PERFECT GUIDE
●鉄拳2、ザ・キング・オブ・ファイターズ'95、バーチャファイター2.1
マーヴルスーパーヒーローズ、ストリートファイターZERO、ドラグーンマイト、豪血寺外伝など
NEW GAME
SCRAMBLE
●バーチャコップ2
パルスター、メタルスラッグほか
新作を完全網羅
特別企画
初心者のための基板購入ガイド
コスプレ企画など
楽しい企画が盛りだくさん!!
※内容は一部変更になることがあります あらかじめご了承ください
© SEGA
SOFT BANK
ソフトバンク株式会社/出版事業部

# The PlayStation BOOKS

プレイステーションの定番ソフトを完全ガイド!!

**中ボス・最終ボスの使用法まで完全ガイド！**

## ZERO DIVIDE
[ゼロディバイド]
## パーフェクトガイド

10月上旬発売予定！

A5判・予価880円

プレイステーション用ロボット対戦格闘ゲーム「ZERO DIVIDE」を徹底攻略！プレイヤーキャラクター8体の対CPU・対人攻略を中心に、ボスキャラ・隠しキャラ「NECO」の操作法、隠しシューティングゲーム「Tinyファランクス」の紹介まで網羅した完全攻略本。「ZERO DIVIDE」をより一層楽しむための要素を満載した、ユーザー必携の一冊。

© ZOOM

**これさえあれば好きなクラブで優勝できる！**

## Jリーグサッカー プライムゴールEX
## パーフェクトガイド

10月上旬発売予定！

A5判・予価880円

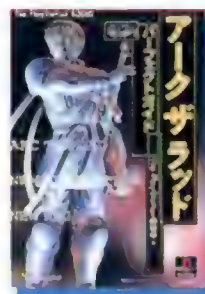
Jリーグ公認のプレイステーション用サッカーゲーム「Jリーグサッカープライムゴール EX」の完全攻略ガイド。全7種類にも及ぶモードの解説、基本テクニック、全クラブ選手データ、フォーメーション解説、高等テクニックを駆使した必勝パターン紹介など盛りだくさんな内容。この本があれば自分の好きなクラブで優勝できること間違いなし！

(C)(株)ナムコ

**好評発売中！**

究極のエースパイロットをめざせ！

### エースコンバット パーフェクトガイド

A5判・定価880円

アークザラッドを100%遊び尽くせる！

### アーク ザ ラッド パーフェクトガイド

A5判・定価880円

本誌で人気の格闘ライター杉澤教授が完全攻略！

### 鉄拳 パーフェクトガイド

A5判・定価880円

闘神伝の楽しさが、この一冊で倍増！

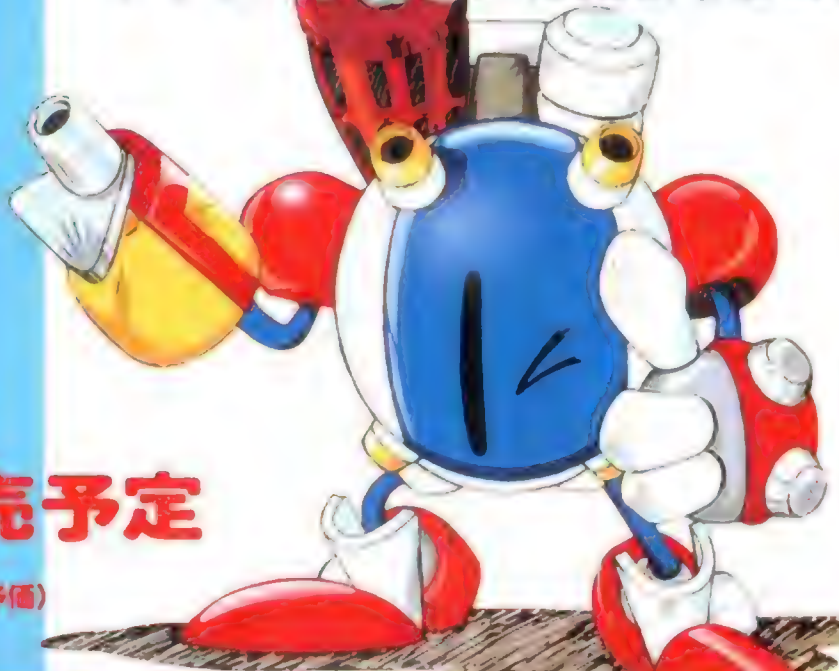
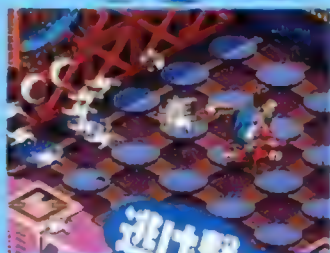
### 闘神伝 パーフェクトガイド

A5判・定価880円

●定価は税込みです　●お近くの書店でお求めください

SOFT BANK ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 TEL. 03-5642-8101

The PlayStation BOOKS

SEGASATURN
縦横無尽の
シュシュポポアクション
特殊攻撃でガンガンやっつけるっシュ!
特殊アクションで攻撃するっシュ!
STEAMGEAR
Mash
スチームギア★マッシュ
ボムでシュ!
ファイアでシュ!
回転撃ちっシュ!
逃げ撃ちっシュ!
SWIM
FLY
5WAYでシュ!
ボス戦でシュ!
史上初! マルチジャンルゲーム登場!
クォータービューのアクションゲームに宝探し、スクロールシューティング、
迷路の謎解き、危機一髪の脱出劇などいろんなゲームの面白いところを
ギュギュギュ～ッと詰め込んだ欲張りゲームの登場だ。
アクション好きにはたまりません。
元気者マッシュのハッスル物語
タームワールドに住む蒸気機関機械生命体マッシュは、生みの親である千駄ヶ谷博士とその孫娘ミーナちゃんと3人で仲良く暮らしていた。そんなある日、悪の帝王ガッシュとその軍団にタームワールドは征服され、大好きなミーナちゃんがさらわれてしまった。「シュシュポポーッツ!やるしかないっシュ!ミーナちゃんを助けるっシュ!」行け行けマッシュ!正義のマッシュの大冒険の始まりダ!!
がんばるっシュ!
9月末発売予定
5,800円(税別予価)
株式会社タカラ
青戸本店:〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
セガサターン SEGASATURN は ㈱セガ・エンタープライゼスの商標です
タカラの商品はおもちゃ券で。 © TAKARA CO.,LTD 1995
TAKARA

# CONTENTS

セガサターンマガジン 1995年 10月号 OCTOBER

特別付録2大ポスター
AM2研特製 バーチャファイター2
宝魔ハンターライム

# SEGASATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION LANDMARK

## ●3,000台が集結するアミューズメントマシンショー セガブースではサターンの超新作も体験できる！

今や根っからのゲーマーのみならず、若いカップルやアフターファイブの社会人でにぎわうアミューズメント施設。そんな"遊び"に敏感な世代に向けて、今年も時代の最先端を行くハイテクアミューズメントマシンが幕張メッセに集まる。

第33回を迎えるこのアミューズメントマシンショーの今回のテーマは、「遊びから生まれる豊かな心」。立体CG技術を駆使したバーチャルリアリティマシンはもちろん、占いやメダルゲームなど3,000台が会場に展示される。最先端技術を競うセガとナムコのブースは見逃せない。

また、そのセガブースでは、アーケードゲームの他に、サターンの最新作がキミを待っている。「セガラリー・チャンピオンシップ」など、新作の感触を確かめたい人はぜひとも行こう。

### コンシューマの祭典はやっぱりCSG

サターン対応のソフトが本格的に並ぶのはCSG（コンシューマ・ソフト・グループ）新作発表会だ。セガはもちろんコナミやグラムスなどサターンのサードパーティータイトルが多数出展予定。

一般招待日のスケジュールは大阪が9月10日(日)10:00～17:00（マイドーム大阪）、東京は9月18日(月)10:00～16:30（池袋サンシャインシティ）。いずれも入場は無料。

## ●重大発言もあり！ ライム夏祭り開催!!

発売を1カ月前にひかえた8月22日「真夏の宝魔ハンターライム祭り」が東京都足立区産業振興館で開催された。会場では総監督の中村謙一郎さん、音楽の荒川憲一さん、ライム役の玉川紗己子さん、ドール役のかないみかさんが出演。トークショーや第7話の特別上映、それにクイズ大会と盛りだくさんのプログラムが組まれた。トークの中で中村監督が「いずれはライムのテレビ化も行っていきたいですね」と意気込みも語っていた。ファンとしてもぜひとも実現してほしいよね。

## ●マルチメディア体験講習で飯野氏に会える！

アミューズメントメディア総合学院では、9月30日(土)14:00から、東京・恵比寿の学院内にクリエイターの卵を集めて、「ゲーム発マルチメディア行きスーパークリエイターへの道」と題するマルチメディア体験講習会を行う。3D映像の貼り込みなどを実際に行う体験授業の他、「Dの食卓」を開発したワープの飯野賢治社長の講演も予定されている。

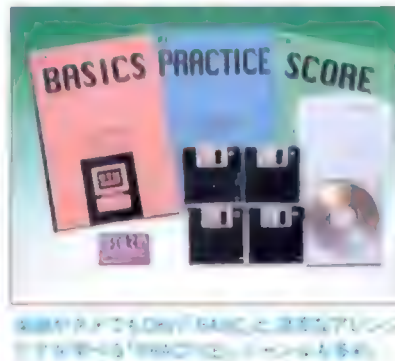
本誌では読者10名を講習会にご招待。希望者ははがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、編集部「マルチメディア体験講習会」係まで（9月14日消印有効）。

## ●海外ソフトを運ぶ シエラ・パイオニアが誕生

「ロードランナー」など数多くのヒット作を生み出してきたアメリカ最大手のコンピュータエンタテインメントソフト会社シエラ・オンライン社が日本市場への参入を図り、パイオニアとの合弁会社シエラ・パイオニアを設立した。

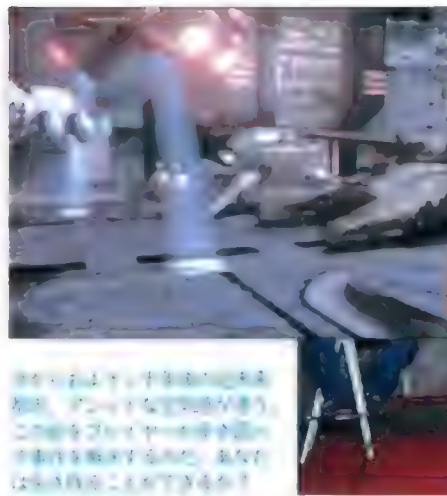
シエラ製パソコンソフトの日本語対応はもちろん、これからはサターンやプレステなどの32ビット機への移植も積極的に行う予定。具体的なラインナップなども近くのお伝えできそうだ。

## ●ヤマハの通信教育でコンピュータ音楽を学べ

誰でも気軽に音楽が学べるヤマハの通信音楽教育システム「Se・Re（セレ）」に、コンピュータミュージックコースが開設された。初心者から上級者まで幅広く対応できるカリキュラムが用意され、課題曲を完成させるとそのつどマンツーマンの指導を受けられる。受講料は48,000円。サターンの音源もヤマハだし、君もアレンジャーへの一歩を踏み出してみては。（セレ事務局：03-3713-3344）

## ●電脳工場バンタンがいよいよ32ビット機市場に参入

8月24日、バンタン電脳工場の新レーベル"ハイエンドシアター"のインタラクティブムービー第1弾、「DEATH MASK」の発表会が行われた。会場では、開発途中のプレイステーション版によるデモが流れていたが、"モーションピクチャー"を駆使したサターン版の開発も順調に進んでいるようだ。

本作はムービーシーンだけでも160分CD-ROM3枚組の大作で、INDYを駆使して作成されたCGとハリウッドの映画技術が惜しみなく投入されているという、これまでのゲームとは一線を画したモノ。サイバーパンク調のカッコ良い映像と迫力あるサウンドは、"本物"を感じさせられた。映像の美しさだけを売り物にする作品も多い中、本作は謎解きや駆け引きなどゲームとしての面白さも当然追究するとのこと。

発売は12月を予定しており（価格などはまだ未定）、サターン版の他にも、プレイステーションやパソコン版が世界同時発売される。映画とゲームの融合という言葉が形になる日も近い!?

## ●まだ間に合う！　マルチメディア業界就職の味方

「マルチメディア就職ハンドブック」には、業界の実情など就職に役立つ情報の他、8月1日現在の求人票も載っている。この本を5名にプレゼント。はがきに住所・氏名・年齢を明記の上、〒150 東京都渋谷区恵比寿西2-7-3　TSビル7階　㈱バンタンインターナショナル電脳工場　マルチメディア就職HB セガサターンマガジン係まで（締切9月末日）。

## ●ゲームクリエイション'95が開催

企画、開発、制作などいくつものパワーを結集してできるゲーム。この創造のプロセスを軸に、トークショーなどを盛り込んでゲーム業界の"今"を体感できるイベント「ゲームクリエーション'95」が東京・大阪で開催される。日時は10月7・8日大阪コークステップホール、10月28・29日大森ベルポートアトリウム。東京会場には中嶋美智代も来るぞ！

## ●ZUNTATAファンが狂喜したビデオ上映会

サターン版発売が待たれる「ダライアス外伝」。そのオリジナルサウンドを担当したタイトーのサウンドチーム"ZUNTATA"が、8月19日、ビデオクリップ第2弾「ダライアス外伝」の完成を記念して、ファンを招き試写会を行った。このビデオ（LD）は4,500円で好評発売中。プレイ前にぜひ見ておきたいね。

## ●チームSNKラストランで紳助号泣！

SNKスポンサードのチームシンスケSNKが、7月28〜30日鈴鹿サーキットで行われた'95コカコーラ8耐ロードレースでラストランを飾った。エンジントラブルで無念のリタイアとなったが、レース終了後、ファンの声援に男泣きした紳助だった。

# Sound & Visual Clip

### CD MI-CHEMIN 内田有紀

今度の内田のアルバムは、まるでひっくりかえったオモチャ箱！　とにかく楽しく、いろんな内田を模索しながら（？）歌ってます

「Only You」のリミックスをはじめ、by小室哲哉の曲も3曲収録。20歳を前にオトナになりつつある有紀ちゃんが見えるかも

◆キングレコード／9.25発売／3,000円

### CD Black Ant's Life GONTITI

そのギターで、いつも私達をパラダイス気分にしてくれる2人。まだ知らない方がいるようですが、このアルバムには、牧緒がビール片手にさまよう

あの曲も、鈴木杏樹が頭をアワだらけにして歌う曲も入ってます。ほら、どんな素敵な曲かわかったでしょ。

◆EPICソニー／発売中／2,800円

### CD BLOSSOM 奥菜恵

CMやドラマで活躍中の奥菜恵ちゃんのデビューアルバムがついに完成。初めての体験でとても不安だったけど、気持ちをこめて歌

うことの大切さ、楽しさに気づいたという、なんとも彼女らしいコメントに、こっちも大切に聴いてあげなきゃと思う1枚だ。

◆コロムビア／9.21発売／2,500円

### CD 200倍の夢 Letit go

八塚りえ、順子のヴォーカルユニットとドラマー・天野茂が出会って生まれた"Letit go"。タイトルにもなったセカンドシングル

「200倍の夢」はポカリスエットのCMでおなじみの曲。そんなスコーンと突き抜けた前向きなヴォーカルが心地いいぞ。

◆weaJAPAN／発売中／3,000円

### CD バンツァードラグーンリミックス D-RAM

これもまた「バンツァードラグーン」の音楽世界なのだ。独特のセンスで創作活動を続けるAZUMAとDJ・ヨージ・ビオメハニカを中

核となす新感覚ユニットD-RAMによる"テクノ・ダンスバージョン"の本アルバムは、全米でも発売が決定している。

◆NECアベニュー／9.21発売／2,500円

### CD LUNATIC PARADE VOL.2

「LUNAR〜エターナルブルー」のエンディング後のエピソードを収録したドラマCD第2弾。正義の味方"仮面の白騎士"が主役のコ

ミカルドラマほか、ルビィ役の西原久美子が歌う新曲「らぶらぶ・ふぁに〜」やCD未収録曲なども加えて今回も賑やか。

◆東芝EMI／発売中／2,800円

### CD もっと！ときめきメモリアル SEP. 〜featuring 朝日奈夕子

文化放送系ラジオで大好評放送中の「もっと！　ときめきメモリアル」からのラジオドラマCD第4弾。朝日奈夕子ちゃんをメインに

「修学旅行」で巻き起こる恋のドタバタをお送りします。年末予定のサターン版を待ちながら、さらなる妄想にふけろうね

◆キングレコード／9.21発売／2,800円

### CD WORLD HEROES PERFECT SNK ADK

ワーヒーならではのお笑い路線まっしぐら！のこのビデオは、ADK突撃インタビューやCMなどもはさんでTV番組風の構成になっているのだ。お笑い部分を盛り上げる千葉繁の声がイカす！

◆サイトロン／9.21発売／4,800円

SEGA SATURN MAGAZINE

# DATA STATION

SOFT SEGA SATURN SALES　次の目標は300万台/セガサターンのソフト最新の売れ筋は?

## ●ソフト売上げ TOP 10

SHOP DATA NEXT LEVEL

この夏から一気に発売タイトルの増えてきたセガサターン。今回はRPG大作あり、話題の移植あり、野球拳あり(笑)と大にぎわいだ。新規ユーザーを満足させるラインナップと比較的安く買えるソフト群がグッドだね。今後もまだまだ楽しいソフトが出てくるぞ。

### 1位 NEW SOFT リグロードサーガ
セガ/'95年7月21日発売/5,800円/RPG

**4426 POINTS**

3Dの演出が次世代を感じさせる「リグロード」。使いきれないほど多彩なキャラは続編に期待?

### 2位 NEW SOFT バーチャファイター リミックス
セガ/'95年7月14日発売/3,480円(限定発売)/ACT

**3373 POINTS**

限定発売ながら、安さと完成度の高さで2位を獲得。追加販売も継続的に入ってる模様?

### 3位 NEW SOFT D の食卓
アクレイムジャパン/'95年7月28日発売/8,800円(2枚組)/ADV

**1533 POINTS**

映画的演出で2時間キッカリ堪能させてくれる話題の移植作。少々及ばず3位だが、「2」は?

### 4位 前回6位 デジタルピンボール ラストグラディエーターズ
セガ/'95年6月23日発売/5,800円/PIN

**971 POINTS**

品不足もやや解消? デキの良さと豊富な裏技が魅力。

### 5位 NEW SOFT ゆみみみっくすREMIX
ゲームアーツ/'95年7月28日発売/5,800円/ADV

**741 POINTS**

竹本ファン必見のリメイク。最近はやや値下がり気味?

### 6位 NEW SOFT クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～
セガ/'95年7月28日発売/4,800円/ACT

**626 POINTS**

楽しいおもちゃ箱的冒険も完結。やや伸び切れず?

### 7位 NEW SOFT THE野球拳・スペシャル～今夜は12回戦～
ソシエッタ代官山/'95年7月28日発売/6,800円(18歳未満お断り)/ETC

**454 POINTS**

家庭用機市場を震撼させた衝撃作。売れはやや一歩?

### 8位 前回1位 デイトナUSA
セガ/'95年4月1日発売/6,800円/RAC

**453 POINTS**

今だに根強い定番レース。手ごろな実売価格も◯。

### 9位 NEW SOFT 実況パワフルプロ野球'95 開幕版
コナミ/'95年7月28日発売/5,800円/SPT

**451 POINTS**

野球の定番作品がようやく上陸。移植度は賛否あり?

### 10位 前回4位 スーパーリアル麻雀PⅤ
セタ/'95年5月26日発売/8,800円(X指定)/TAB

**418 POINTS**

まだ売れてる脱衣麻雀のパイオニア。次も期待だね。

◆上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は7月1日～8月2日まで。★協力店●[illegible]●ソフマップ●[illegible]●ブルート●フォックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

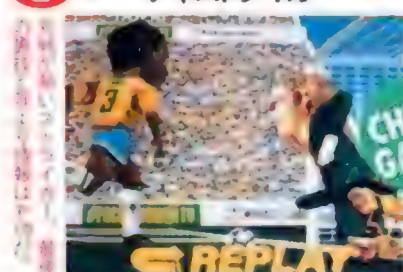
SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES　最新アーケードゲームの人気度をチェーック!!

## ●ビデオゲーム TOP 5

SHOP DATA VIDEO GAMES

今回のJAMMAショーは、9月13～15日に開催予定だが、今年は徐々に見えつつあるセガの新作群が目を離せないぞ。中でもAM3研のロボット対戦「電脳戦機バーチャロン」や真体感バイクレース「セガ・マンクスTT」は必見だ。AM1研、2研の隠し玉も必見/

③ バーチャストライカー

④ 鉄拳2

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | メーカー |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | バーチャファイター 2 | セガ |
| 2 | 3 | ストリートファイターZERO | カプコン |
| 3 | — | バーチャストライカー | セガ |
| 4 | — | 鉄拳 2 | ナムコ |
| 5 | 4 | セガラリー・チャンピオンシップ | セガ |

★調査協力店●キャンディ東大阪●ブレインティキャロット[illegible]店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

## WANT TO SEGASATURN CONVERT

**実現するか？ セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!**

●移植希望

# TOP20

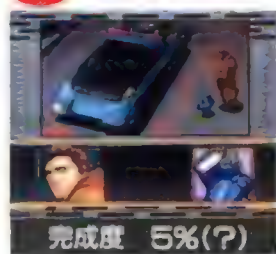
USER DATA NEXT LEVEL

最新アーケードゲームから話題の脱衣麻雀まで続々と移植が決定していくセガサターン。今月は集計上今回の1位にいた「ストリートファイターZERO」の移植が決まった他、期待の新作もいろいろ登場予定だ。緊急決定のコナミ「スナッチャー」も注目!!

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | データ | POINTS |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | 同級生シリーズ | エルフ パソコン他 | 93 |
| 2 | 6 | ファイナルファンタジーシリーズ | スクウェア SFC他 | 90 |
| 3 | 2 | バーチャストライカー | セガ VG | 85 |
| 4 | 1 | ヴァンパイアハンター | カプコン VG | 84 |
| 5 | 4 | 鉄拳 | ナムコ VG他 | 58 |
| 6 | 7 | リッジレーサー | ナムコ VG他 | 44 |
| 7 | 8 | ポリスノーツ | コナミ パソコン他 | 32 |
| 8 | 13 | ドラゴンクエストシリーズ | エニックス FC他 | 24 |
| 9 | 15 | ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ | セガ メガドライブ他 | 23 |
| 10 | 18 | サイバーボッツ | カプコン VG | 22 |
| 11 | 10 | 銀河英雄伝説シリーズ | ボーステック パソコン | 21 |
| 12 | 14 | A.Ⅳ | アートディンク パソコン他 | 20 |
| 13 | 11 | レンタヒーロー | セガ メガドライブ他 | 18 |
| 14 | 12 | スーパーストリートファイターⅡX | カプコン VG他 | 17 |
| 15 | 20 | ファンタシースターシリーズ | セガ メガドライブ他 | 16 |
| 16 | 17 | クールライダース | セガ VG | 15 |
| 17 | 9 | 聖魔伝説3×3EYES | 日本クリエイト パソコン他 | 14 |
| 18 | 新 | エースコンバット | ナムコ プレイステーション | 13 |
| 19 | 新 | スレイヤーズ！ | バンプレスト SFC他 | 12 |
| 20 | 新 | アーク ザ ラッド | SCE プレイステーション | 11 |

祝 ストリートファイターZERO

完成度 10%(?)

祝 スナッチャー

完成度 5%(?)

## HOPEFUL SEGASATURN NEW SOFT

**絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!**

●期待の新作

# TOP15

USER DATA NEXT LEVEL

今月は上位のランキングから発売されるソフトも結構多く、買い切れないほど話題作が集まってきてるのがうれしいね。特にこれから年末にかけては、毎月のように新作ラッシュが続くから、みんなも大変かも。お目当てのソフトは買い逃がすなよ！

### 1位 前回1位 バーチャファイター2

セガ／'95年度内発売予定／価格未定／ACT

**748 POINTS**

**勝利ポーズも入ってきた**

いよいよ全キャラもでてきたサターン版「VF2」。今回は画面にも体力ゲージが入り、勝利ポーズも入ってきた。P.48。

### 2位 前回2位 セガラリー・チャンピオンシップ

セガ／12月発売予定／価格未定／RAC

**519 POINTS**

**史上最高のレース誕生！**

急ピッチで移植中のサターン版「ラリー」は、完全移植の他、様々なオマケもつきそう。最新独占インタビューはP.53だ！

### 3位 前回3位 バーチャコップ

セガ／11月24日発売予定／価格未定（銃同梱あり）／SHT

**456 POINTS**

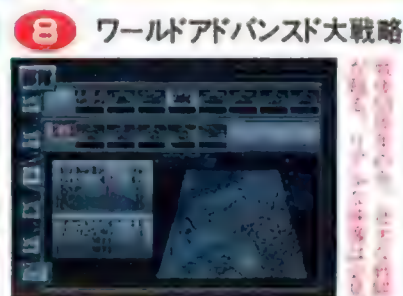
**判明！サターンモード！**

家庭用機初のガンものの大ヒットを狙う1作。銃同梱での販売決定とオリジナル要素をスクープキャッチ！（P.163）

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | データ | POINTS |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 5 | ヴァンパイア | カプコン／年内予定 | 338 |
| 5 | 4 | シムシティ2000 | セガ／9月29日 | 337 |
| 6 | 11 | ぷよぷよ通（2） | コンパイル／10月27日 | 242 |
| 7 | 6 | X-MEN | カプコン／今秋予定 | 229 |
| 8 | 8 | ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～ | セガ／9月22日 | 227 |
| 9 | 9 | 天外魔境外伝 第四の黙示録 | ハドソン／発売日未定 | 226 |
| 10 | 10 | 真・女神転生 デビルサマナー | アトラス／年末予定 | 225 |
| 11 | 7 | ときめきメモリアル～forever with you～ | コナミ／年末予定 | 196 |
| 12 | 新 | ガーディアンヒーローズ | セガ／年末予定 | 194 |
| 13 | 新 | 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK | コナミ／9月29日 | 178 |
| 14 | 28 | エアーズアドベンチャー | ゲームスタジオ／3月予定 | 146 |
| 15 | 23 | レイヤーセクション | タイトー／9月14日 | 138 |

CHECK!

8 ワールドアドバンスド大戦略

15 レイヤーセクション

※上のデータのポイントは8月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

# 読者参加型企画 セガサターン 読者レース Vol.9

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

9月1日現在までの発売ソフトが64本にもなったセガサターン。この中からの購入には、読者のみんなの投票でランキングする「読者レース」のオッズ表をチェックするといい感じだぞ。

### このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用をする予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見" としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今月号の締め切りは10月4日、当日消印有効です)

## オッズ表サターン

| 順位 | 前回 | ソフト名 | ジャンル | 全投票平均 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | バーチャファイター | ACT | 9.3551 |
| 2 | 2 | デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズ～ | PIN | 9.1824 |
| 3 | 3 | バーチャファイター リミックス | ACT | 9.1818 |
| 4 | 4 | デイトナUSA | RAC | 9.0808 |
| 5 | 7 | アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～ | ETC | 8.8965 |
| 6 | 5 | パンツァードラグーン | SHT | 8.8637 |
| 7 | 6 | スーパーリアル麻雀PⅤ(X指定) | TAB | 8.7226 |
| 8 | ● | Dの食卓 | ADV | 8.64 |
| 9 | ● | ゆみみみっくすREMIX | ADV | 8.5882 |
| 10 | ● | リグロードサーガ | RPG | 8.5208 |
| 11 | 8 | 極上パロディウスだ! DELUXE PACK | SHT | 8.4802 |
| 12 | 9 | PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～ | SPT | 8.4128 |
| 13 | 10 | 完全中継プロ野球 グレイテストナイン | SPT | 8.2441 |
| 14 | ● | クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～ | ACT | 8.042 |
| 15 | 11 | MYST | ADV | 8.0391 |
| 16 | 12 | ビクトリーゴール | SPT | 7.9933 |
| 17 | 13 | 三國志Ⅳ | SLG | 7.8952 |
| 18 | 16 | RAMPO(18歳以上推奨) | ADV | 7.6674 |
| 19 | 17 | サイドポケット2 ～伝説のハスラー～ | TAB | 7.6476 |
| 20 | 14 | バトルモンスターズ(18歳以上推奨) | ACT | 7.6219 |
| 21 | 20 | 上海 万里の長城 | PUZ | 7.552 |
| 22 | 18 | ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨) | RPG | 7.5393 |
| 23 | 19 | クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～ | ACT | 7.5312 |
| 24 | 15 | ゲームの達人 | TAB | 7.5 |
| 25 | ● | 実況パワフルプロ野球'95開幕版 | SPT | 7.4782 |
| 26 | 22 | アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18) | TAB | 7.4229 |
| 27 | 21 | VIRTUAL HYDLIDE | A・RPG | 7.3815 |
| 28 | 23 | 輝水晶伝説アスタル | ACT | 7.0808 |
| 29 | 27 | EMIT Vol.1 ～時の迷子～ | ETC | 6.9523 |
| 30 | 26 | 麻雀飛翔島 | TAB | 6.923 |
| 31 | 24 | 柿木将棋 | TAB | 6.921 |
| 32 | ● | 平成天才バカボン すすめ!バカボンズ | PUZ | 6.85 |
| 33 | 28 | 真説・夢見館 扉の奥に誰かが… | ADV | 6.6221 |
| 34 | 25 | GRAN CHASER | RAC | 6.6081 |
| 35 | ● | 新・忍伝(18歳以上推奨) | ACT | 6.5 |
| 36 | 29 | GOTHA ～イスマイリア戦役～ | SLG | 6.2366 |
| 37 | 30 | Wan Chai Connection(18歳以上推奨) | ADV | 5.9627 |
| 38 | 31 | ダイダロス | SHT | 5.6914 |
| 39 | 32 | TAMA | ACT | 5.6629 |
| 40 | 33 | ゲイルレーサー | RAC | 5.6483 |
| 41 | ● | EMIT Vol.2 ～命がけの旅～ | ETC | 5.5486 |
| 42 | 34 | ポポイッとへべれけ | PUZ | 5.4457 |
| 43 | 35 | 麻雀悟空・天竺 | TAB | 5.3623 |
| 44 | 36 | ～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨) | ACT | 4.5 |

### オッズ表サターン寸評

#### 「VF」ついに無敗の9連覇! 抜くのは「2」か?

数々の強敵のランクインを前に、コーナー開始以来破竹の勢いで9連覇を達成した「VF」は、いよいよ来月前人未到の10連覇に挑戦。もう一方で破竹の勢いを見せる最下位女王「X」にも、凶敵出現の予感!? どちらも必見!!

## ◎新着本命馬紹介 手堅い名作の完全移植。インタラクティブな2本だ。

### 8着 NEW SOFT Dの食卓

アクレイムジャパン/'95・7・28
8,800円(2枚組)/ADV

| 全投票平均点 | 8.64 |
|---|---|
| 本誌の平均点 | 8.0 |

名作メガCD版「夢見館」が静の恐さなら、これは動の恐さ。演出とグラフィック、効果音、サウンドは抜群に合っていて素晴らしい。ただし同じ所を何度も行き来するのに、移動速度が遅くて時間稼ぎっぽいのと、途中で一時停止すらできないのは難(トイレやTELなどに困る)。まずは買って「観る」価値大あり。(埼玉県・西島昇) CGムービーで進む画面はかなりすごいが、2時間以内という制限があるため、初プレイクリアは至難。2度目以降は単なるアイテム集めっぽい作業になるのが残念。「D」の意味はやや安直?(大阪府・冴島弘・19歳)

### 9着 NEW SOFT ゆみみみっくすREMIX

ゲーム アーツ/'95・7・28
5,800円/ADV

| 全投票平均点 | 8.5882 |
|---|---|
| 本誌の平均点 | 7.0 |

とても2年前のゲームとは思えないほどアニメのデキが良い。通してアニメが見れる「リプレイ」がついているのも◎。最後にセーブもできるので、自分がアニメーションを作ったかのような満足感にも浸れる。次回作の予告や声優コメントも入っていて満足。(埼玉県・鳥羽宏彰・18歳) まさに完全版だが、内容はメガCD版と同じ。せめて新しい話でもほしかったところ。パズルも本当にオマケ程度だが、40面全部解くとサービスも……。豪華ブックレットはいいが、マニュアルがへボいのは難。竹本泉ファンは必携。(東京都・柴田博之)

## ○新着対抗本命馬紹介 ロープレ王国第1弾。3D・RPGはますます?

### 10着 NEW SOFT リグロードサーガ

セガ/'95・7・21
5,800円/RPG

| 全投票平均点 | 8.5208 |
|---|---|
| 本誌の平均点 | 7.0 |

3D視点にこだわり、RPG初の視点変化が楽しめるのは、なかなか良い。また美麗なオープニングは、ゲーム中にも入れてほしかったほどカッコイイ。難易度もそれほど高くないし、わざわざレベル上げをしなくていいのも◎。戦闘の途中でセーブできなかったり、中盤まで仲間を集めて回るのが行き当たりばったりで、やや間延びを感じるのは難だが、ありがちなシステムも見せ方で大きく変わる好例の1本。(千葉県・佐々木一郎18歳) 技や魔法を使った時のグラフィックが派手でキレイなので、戦闘は楽しい。でも、狭い場所の戦闘では20数匹の敵の行動を見せられるのはイライラするし、シナリオが短く、行ける場所が意外と少ないのは残念。ゲーム自体は新鮮味があって面白かったが。(東京都・堤秀樹・22歳) 戦略RPGとしては平均的。可もなく不可もなしといった感じ。ゲームシステムや技の「ひらめき」などは、いかにも「シャイニング・フォース」や「ロマ・サガ」を意識しているが、しゃべらないキャラやフィールド画面、街中でのっぺらぼうの主人公達にはガクゼン。キャラが多いわりにスキルを稼ぐ場所が少ないのでキャラの成長に偏りが出がちなのも×。よく出る読み込み画面と弱いボスもちょっと。(大阪府・鵜島次郎) 敵の思考はただ突っ込んでくるだけだし、コマンド入力の反応も悪くてお話にならない。ストーリー展開も見え見えでイマイチ。(埼玉県・根津彰・21歳) カートリッジからそのままロードできるのは◎。本体RAMとカートリッジRAMで合計6つ記録が残せるのも良い。意外と日本を感じさせるBGMも感動。(岐阜県・OSA・16歳) ★キャラのデザインとゲームバランスがもう一息? 新時代を感じさせる見せ方は今後につなげたい1作だ。

## △新着単穴馬紹介 結構好評の「下巻」。前作と同じ? それとも超えた?

### 14着 NEW SOFT クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～

セガ/'95・7・28
4,800円/TAB

| 全投票平均点 | 8.042 |
|---|---|
| 本誌の平均点 | 6.0 |

上巻に比べ、奥行きを感じさせるステージも用意され、面構成やアイデアもパワーアップしてて◎。デモの演出も "愉快なおもちゃ箱" 的な世界観が生きていて良い。だが、各面ともステージが長すぎるため、凝った演出もくどく感じられてしまうのが非常に残念。変わりばえのないルーレットと死ぬと戻されるのが健在でう～ん。(愛知県・義田隆行) 確かに新鮮味はないが、雰囲気や操作性は変わってなくて、安心してゲーム(の続編)に入り込める。隠し部屋を探す楽しみもあるし、エンディングもやられたって感じ。3面のボスが少々力不足な以外は◎。(愛媛県・伊藤久仁彦・25歳)

【今月のひとこと】「隊長、最近の「サタマガ」って、なんかだんだんブ厚くなってません?」「うむ、雑誌として好調な証じゃな。悪いが、部数も一気にナンバーワンな感じじゃぞ」「誌に広告が多すぎるという苦情も見かけますが?」「バカボン! それも雑誌が好調な証じゃ。出直してこい」「今後何か秘策なんかあるんですかね?」「ヒ…ミ…ツじゃ」「じゃ、隊長、予想のほう頑張ってください」「おお!」

## ▲その他新着馬

パワプロ、グレナイに及ばず。賛否両論だ。

### 25着 NEW SOFT 実況パワフルプロ野球'95開幕版

コナミ／'95・7・28
5,800円／SPT

| 全投票平均点 | 7.4782 |
| --- | --- |
| 本誌平均点 | 7.0 |

あの「ファミスタ」を超えた作品だけに、完成度は現存する野球ゲームでも間違いなくトップだが、サターン版はSFC版「2」と比べるとペナント60試合モードがない、完全試合他の記録がなくなったなど、プレイ環境に大きな影響を与えることが多く、プレイ感覚もSFC版とまったく別物。COMも超弱すぎで、パワフルモードの欠如は痛い。(兵庫県・宮崎毅彰・18歳)見た目はまさにパワプロだが、打球・返球・強振時のカーソルが遅く、このゲームの持ち味の戦略的な駆け引きが楽しめない。寂しい実況も許せん。(奈良県・宮崎賢次・19歳)

### 32着 NEW SOFT 平成天才バカボン すすめ!バカボンズ

ゼネラル・エンタテイメント／'95・7・7
4,800円／PUZ

| 全投票平均点 | 6.85 |
| --- | --- |
| 本誌平均点 | 6.0 |

赤塚不二夫の世界がこれほど完全に再現できたゲームは見たことがない。ブロックをブロックで挟むというゲーム部分より、各ステージ前に入る凝ったデモシーンにすべてがある。退廃したノリのBGMも◎。ポーズ時のウナギイヌは最高。(東京都・小林直人・25歳)

## ⬇来月出走予定馬パドック情報

発売済みの注目ソフト2本。ランクインは次回だけど、すでに来ているご意見を先取りチェックしちゃうぞ／

### ?着 シャイニング・ウィズダム

セガ／'95・8・11
5,800円／A・RPG

| 予想オッズ | 7.86 |
| --- | --- |
| 本誌平均点 | 6.0 |

ウリの連打システムは、トラップ回避以外はストレスと隣り合わせだが、ゲームは結構ハマる。マップが異様に広く次に行く場所に迷うが、終わらすのに10時間前後とあきれるほど短いのは残念。隠し要素と組み合わせ魔法は○。(愛知県・酒井信)

### ?着 魔法騎士レイアース

セガ／'95・8・25
4,800円／A・RPG

| 予想オッズ | 8.63 |
| --- | --- |
| 本誌平均点 | 8.33 |

しゃべりまくる会話シーン、万人向けの難易度、原作を知らなくてものめり込める演出、TV版と似ていて全然違うシナリオなど、まさに究極のキャラゲーと言えるデキ。ラスト周辺の読み込みは難だが、この安さは迷わず買い／(滋賀県・相原翔)

## 場外馬券場 高級馬主の声

●8月号の高級馬主に載った仲村勝利くん、まさか「スーチーパイリミックス」が本当に実現するとは思わなかっただろう。(千葉県・坂本巌・19歳)
●「リグロードサーガ」を「リクルートサーガ」と読み間違えるのは、就職難時代のせいか?(長野県・山門宏一)
●「Dの食卓」にストーリーがなかったら、ローラはただの泥棒にすぎないと思う。(大分県・K・F伝説・16歳)

## セガサターンソフト総評

### まだまだ続くラッシュ／次の主役は?

夏から秋にかけての新作ラッシュを前にランクインソフトも一気に急増中／　来月登場予定のソフトは早くも10～15本もありそうな予感だ。もしかしたら来月だけは臨時増ページもありえそうだぞ?　話題作から要注意ソフトまで、来月もチェックだ／

## ⬇オッズ表サターン周辺機器

| 今回 | 前回 | セガサターン用周辺機器名 | 全投票平均点 |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 1 | ファイティングスティックSS<br>●ホリ電気●'94年12月21日発売●5,980円(ジョイスティック) | 8.5601 |
| 2 | 2 | セガサターンコントロールパッド<br>●セガ●'94年11月22日発売●2,500円(パッド／純正) | 8.1348 |
| 3 | 4 | シャトルマウス<br>●セガ●'94年11月22日発売●3,000円(マウス／純正) | 7.7094 |
| 4 | 3 | レーシングコントローラー<br>●セガ●'95年4月1日発売●5,800円(ハンドル型コントローラー) | 7.7019 |
| 5 | 5 | サンサターンパッド<br>●サンソフト●'95年5月26日発売●3,480円(パッド) | 7.282 |
| 6 | 6 | バーチャスティック<br>●セガ●'94年11月22日発売●4,800円(ジョイスティック／純正) | 7.2496 |

## 周辺機器寸評

### アナログスティックの行方は!?

臨時募集&発表中のサターン周辺機器ランキング。今月は新着はないけれど、今後も新製品が結構予定されているだけに要注目だぞ。アナログは何点だ!?

## 着順予想ゲームでワンチャンス／

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今月の予想ソフトは、前評判も上々のセガのRPG「魔法騎士レイアース」だ。キャラクターゲームとしても1つのお手本と言えそうなこのソフトは何着で登場するか?　右のように書いてくれ。

今月の着順予想

「魔法騎士レイアース」は何着だ?

8月号 当選者

8月号予想「バーチャファイターリミックス」は隊長さんの予想ドンピシャの初登場3着でした。正解率はやや低く23%。当選者は抽選の結果、愛知県・佐藤和美さん、東京都・長井慎二くん、宮崎県・丹羽三郎くんの3名です。

## オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「サタマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本／)あげるぞ。今月は、サターン「X指定」の脱衣麻雀2作目「アイドル麻雀ファイナルロマンス2」の予想をしてもらおう。下の2人の予想も参考に(?)右上の記入例のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

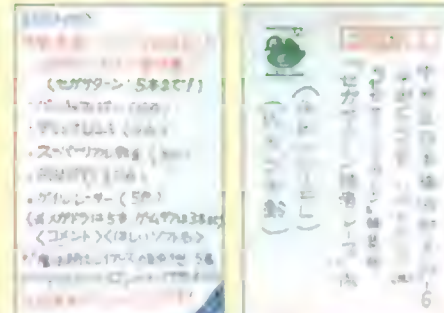
「ファイナルロマンス2」は何点だ?

【隊長さんの予想】いきなり難しいの。脱衣で8.0123かの。
【謎の予想屋の予想】甘いなスケベ(笑)。内容で6.7368だ。

8月号 当選者

8月号のオッズ予想「新・忍伝」は、謎の予想屋が超近似予想(6.5245)を出し、6.5で決着。これには、千葉県の岩瀬寛幸くんがなんとピッタリ賞をゲット／　岩瀬くんにはピッタリ賞で特別にソフト2本を送るぞ。おめでとう。

## セガサターン読者レース 参加者大募集中／

ハガキの書き方例

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、注目の周辺機器の新製品「アナログミッションスティック」と好きなサターンソフト1本をセットでプレゼントしちゃうぞ。応募者は、①ハガキに応募券を貼って(ないとボツだよ)、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本。6本以上投票するとボツ、また発売前ソフトの評点をしてもボツ／　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は12月号の当コーナー内でするよ。今月の応募締切は10月4日(消印有効)だ。ドンドン送ってね。

## 今月の特別プレゼント／

### アナログミッションスティック

今月の特別プレゼントには、アメリカデザインのカッコイイ最新ジョイスティック「アナログミッションスティック」を用意したぞ。応募者から抽選で5名に好きなソフトとセットでプレゼントだ。

8月号 当選者

8月号応募者プレゼント(鈴木裕サイン入りゴールドディスク&お好みソフト)の当選者は京都府・山本誠二くん、岡山県・福山隆くん、神奈川県・上城陽介くん、滋賀県・近藤美津子さん、千葉県・長野真くんの5名でした。

【予想屋の周辺機器投票大募集／】今回もまたまた、セガサターン用周辺機器への投票を継続。持ってる周辺機器に点数(10点満点)をつけてね。投票者から10名に特製福袋をあげるぞ。前回の当選者(セガの勝ち／)は、福岡県・田辺陽介、北海道・小野純一、新潟県・高尾雅美、長野県・吉田裕美、兵庫県・水野慎太郎の5名(敬称略)。また、応募者抽選の10名分は発送をもって代えさせてもらいます。

超最新情報

# さらにここまで進化！

CHECK 1 体力ゲージも入ってきた！

CHECK 2 初公開！勝ち負けポーズ

CHECK 3 全10キャラ揃いぶみ！

特報!! SPECIAL REPORT 完成度——30%

バーチャファイター2

●'95年度内発売予定●価格未定●ACT（対戦格闘）

## 移植作業も快調！各部も続々完成中!!

先月はすべての技が入り、開発中のキャラ選択画面も紹介したサターン版「VF2」。今回はさらにゲームの仕様が作り込まれ、改良された最新画面を公開だ。超最新情報満載！

## POINT 1 日々進化していく画面を見よ！

まだまだ良くなるぞ！

サターン版の画面の初公開以来、常に本誌ではアーケード版との画面の比較をしてきたが、あくまで"本物"にこだわるAM2研は、1カ月単位で見た目もこれだけ進化させてきた!! より本物に近づく様を実感してくれ！

アーケード版

先月のバージョン

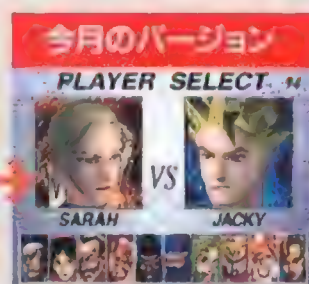
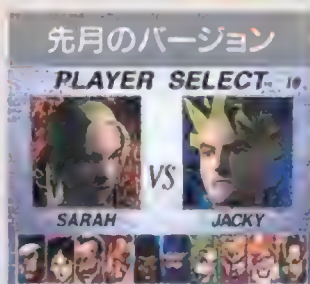
今月のバージョン

### キャラ選択画面も改良中！

先月紹介したキャラ選択画面も1カ月の間に新たに描き起こされ、大きく変化。基本はアーケードの忠実移植だ。

アーケード版

先月のバージョン

PLAYER SELECT VS SARAH JACKY

先月は一部のキャラの表情やカメラアングル、色調が違っていた。

今月のバージョン

今月は画面の明るさやデザインがより忠実に再現。ジャッキーも男前に

## POINT 2 ウルフとカゲそして未公開ステージ続報！

先月までに公開されてなかったウルフとカゲのプロトタイプもついに公開!! 各ステージも同時に移植作業が進行中だが、今月はカゲステージとリオンステージも初公開するぞ。どちらもデキの良さに、期待は高まる！

ウルフ（in カゲステージ）

カゲ（in リオンステージ）

# 「VF2」超最新速報!!



## POINT 3 勝ち・負けポーズも完成!

「VF2」のウリであった多彩なモーションの1つに、各キャラクターの勝ち・負けポーズがある。今月は、サターン版にもこれらのモーションが完全再現されてきた。開発データ上では、すでにすべてのポーズが完成して入っているが、今回は各キャラ1種類ずつをカメラモードでキャッチしてみた。今からどのキャラのポーズを選ぶか考えておこう。

## 勝ちポーズ WINNER

「VF2」の勝ちポーズは、各キャラ最大4種類が用意されている(リプレイ時にP・K・Gのいずれかを押すと選べる3種類と、エクセレントKOの1種類)。今回はKボタン時のポーズを紹介だ。

アーケード版「VF2」

アキラ

パイ

ラウ

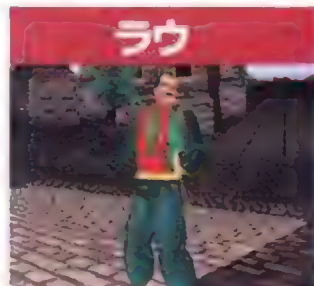
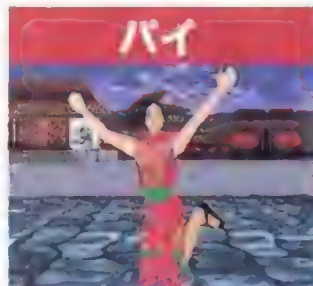
ウルフ

影丸

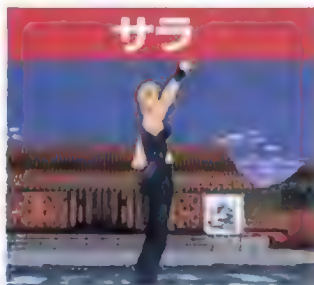
ジェフリー

サラ

リオン

舜帝

### AM2研デザイナーからひとこと

開発機材上では、今よりもさらにクオリティは上がっております(来月公開?)。

当初は容量(メモリ)の配分がわからなかったので、テクスチャーを小さめに作成していました。でも、もう少し大きくしても大丈夫と言うことが判明しまして、各キャラともさらに細かい模様をつけています。

## 負けポーズ LOSER

負けポーズはタイムアウトやリングアウト時のみに見れるポーズだ。サターン版では、すでにリングアウトの判定も入ってきたため、ここに負けポーズを初公開! どれも一度は必見だぞ。

アーケード版「VF2」

アキラ

ラウ

パイ

ウルフ

影丸

# 1P側キャラクターいよいよ全員登場!

今回の技モーション公開は、本邦初公開であるウルフとカゲをメインに紹介するぞ。キャラのモデリングの状態は、まだプロトタイプだが、今後は完成直前まで、AM2研のデザイナーがキャラの修正をしていき、限りなくアーケード版に近づけたいとのことだ。

現時点でも、動き自体はアーケード版そっくりなので、これからのクオリティアップには、期待できそうだぞ。

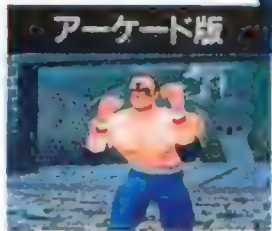
## ウルフ ホークフィールド

(プロレス)

現段階では首から肩への肉付きがやや弱めのウルフ。完成版はおさげの髪がちゃんとつくぞ。

### AM2研デザイナーからひとこと

筋肉の質感がよく出せたと思っていますが、ちょっとおいしそうな、香ばしい色になってしまったかなと……(笑)。ま、これは仮のものですので、ちょこちょこと直していこうと考えています。

ポリゴン数が少ないんで、"比較的"楽でした。

フライングニールキック

## 影丸

(葉隠流柔術)

まだ頭の飾りがついてないので、少々変だが、今後はマスク取れバージョンも公開予定だ!?

### AM2研デザイナーからひとこと

構えが猫背なので、首周りのモデリングに苦労しました(始めから背筋が丸くなっているので、その分挙動が大きいんです)。

まだ頭の飾りがついていなくてただの頭巾になっていますが、ちゃんとつけますよ。

アーケード版

## 開発状況チェック① 動くのは指だけじゃない! あの"首振り"もすでに完成だ!!

先月号の時点ですでに指が動いていたサターン版だが、今回はさらに移植作業が進み、頭の"首振り"部分も完成してきた。これは常に頭の部分が敵の方向を向いているという、「VF2」で導入された代表的な演出の1つだ。AM2研によれば、これ以外にも各キャラで動くもの(アキラのハチマキ、ラウのおさげ髪など)は、完成版までに確実に移植したいとのこと。期待大だ!

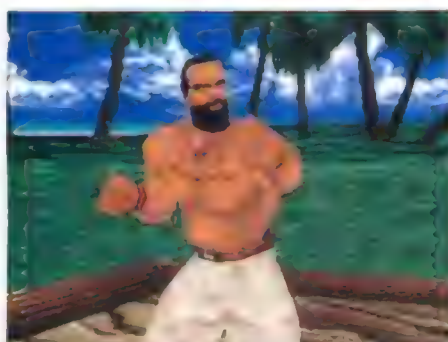
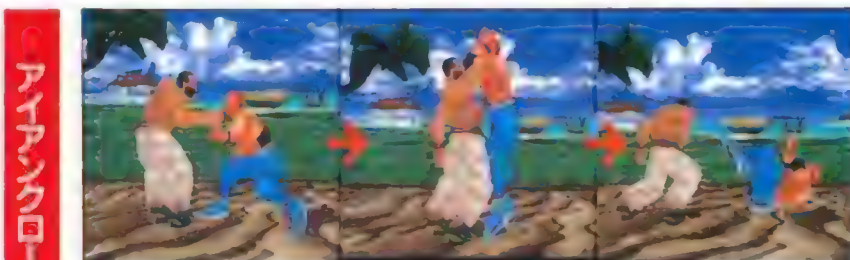
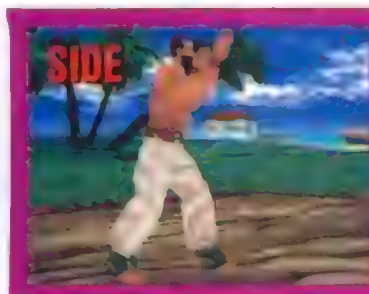
アーケード版「VF2」

# 多彩な技の数々をチェック!

着々と開発が進むサターン版だが、8月上旬現在の状況は、リングアウトや勝ち負けの判定、乱入やCPU戦といったシステム的な部分がすでに組み込まれている状態だ。また当たり判定は、投げ技以外入ってないが、各キャラの特殊技はすべて出せるようになっているぞ。そこで今回はその技の一部を紹介しよう。

## サラ ブライアント（截拳道）

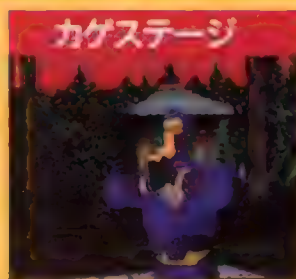
ターン・ロースピンキック

ネックブリーカードロップ

## ジェフリー マクワイルド（パンクラチオン）

アイアンクロー

ヒップアタック

## 開発状況チェック② 完成してきた各背景の再現度は？

今月までに順次公開されてきたステージも、いよいよアキラ、ウルフ、ジャッキー、デュラル面を残すのみとなった。現在は「比較的難しくないステージから制作している（岡安氏）」とのことだが、ここまで公開されてきた背景は、どれもほとんど違和感は感じないデキと言えよう。「サターン版はゲーム性を第一に考えているため、一部のステージの演出がなくなるかも」との声もあるが、今後の完成に期待しよう。

リオンステージ

【AM2研より】ステージ作成は業務用のデータをそのまま使うわけにはいかず、うまくパースがつくようにモデリングデータを変えている部分もあります。「決闘勝負」の看板や、万里の長城っぽさはうまく出ているでしょ？

【AM2研より】夕暮れの黄昏時の光の感じを表現したかったのですが、いかがでしょう？ アーケード版は光源がかなり横で、逆光の建築物もあれば、モロに光が当たっている建築物もあります。そのへんの再現も見てください

# AM2研 特別インタビュー 岡安啓司

「サタマガ」読者からのハガキを手にして、みんなからの要望に目を通す岡安氏。「VF2」は去年の「1」に比べて、「意外と余裕がありますから、いろいろできそうな気がします」とも。最近の制作状況と気になるオリジナル要素について直撃だ！

## 去年の「1」よりはいろいろできそうです

本誌■まずは、最近の作業状況ですが、かなり順調のようですが？

岡安■いや、見た目の進行具合とは違ってちょっと遅れてきてはいるんですよ(笑)。予定してたコリジョン(※当たり判定)も、一番の難関だけに、ちょっとかかってるんで。ただ、去年の「1」に比べたら、去年の同じ時期にできてなかったものがドンドンできあがってきてますので、まだちょっと余裕は感じてますね。処理的に遅れてきてるところは、ツインCPUをもう少し使いこなせば大丈夫そうですから。もちろん、今もツインで使ってますが、まだかなり余裕があるので。

本誌■各キャラのデザインもプロトタイプにしてはよくできてますね。

岡安■今後は各デザイナーが専属で、1度描いたもののクオリティを徐々に上げていく予定ですから、心配なく仕上がっていくと思いますよ。今回お見せした影丸なんかは、まだ頭の飾り物がついてないので、ただの頭巾かぶった変な男みたいですが(笑)、ちゃんと部品がついてくればオリジナルと同じになるはずです。

本誌■勝ちポーズ、負けポーズのようなものも、基本的にアーケード版からデータをそのままもってきてるわけですか？

岡安■そうですね。基本的にはそれが一番手間がかかりませんし、移植としても一番いい方法ですから。

本誌■「1」から「2」になって、各キャラの体格差がそれぞれ如実につけられているんですが、これは移植する際に問題はないですか？

岡安■キャラの大きさによって生じてくる問題については、じつはアーケード版ですでに解決されてますんで、移植に際して大きな問題はありませんね。具体的には、小さいキャラと大きいキャラとで技をかける時に、ポリゴンの重なり具合に変な場合が出てしまうというものなんですが、アーケード版では、それが自然に見えるようにする解決策ができてますので、なるべくサターンにもそのまま移植すれば問題はありません。

本誌■キャラの首を動かすのは、難しくはなかったんでしょうか？

岡安■あれは思っていたよりも早くできてきたので、安心しましたね。作ったのは、指を動かすプログラムを作ったスタッフと同じ人間なんですが、あれもある程度プログラムの中身がわかってさえいれば、何をすれば首が動くか、わかりますから。でも、そう簡単にいかないのを難なくやってくれるのは、やはりスタッフが優秀なんでしょうね(笑)。

本誌■他の部分のデキはどうです？

岡安■体力ゲージ以外では、すでに途中乱入とか、コンティニューとかのシステムもできてきてますし、他の細かいゲーム部分も順次進んでいます。あとはコリジョンさえ入ってしまえば、とりあえず遊べるようになりますが、問題は全部入った時にどれだけ処理が重くなるかですね。

本誌■CPUのアルゴリズムとかは、もう作ってるんですか？

岡安■CPUはもうほとんどできてますよ。基本的には、アーケード版と同じ強さになる予定なんですが、今はまだ当たり判定が入ってないので、調整はそれからですね。ただ、

## どこまで再現できるか？

基本的に今回はスタッフの割り振りを去年「1」で担当していたのと同じ人間にやらせていますので、CPU戦に限らず、どの部分を作らせても早く仕上がってきますね。

本誌■今後の予定は？

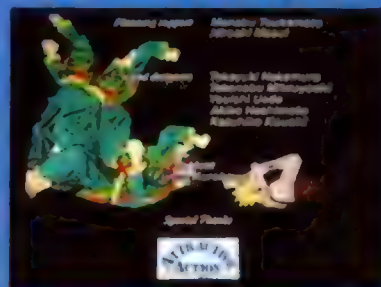
岡安■先週ぐらいからオリジナル要素について、そろそろ考え始めたんですよ。今回はみなさんから多かったご要望を作れるように考えてます。さすがに「デイトナ」の馬みたいに突飛なものはできないでしょうが、例えば練習モードとか、エンディングなど。それとBGMもアーケードと同じものとアレンジ版とどちらか選べるようにしたいと思っています。まぁ、どれもまだ"考えている"レベルですので、具体的には形になっていませんが。それよりもまだやるべきことが山積みなので、実作業はそれがクリアになってからですね。あと9月のCSGやのJAMMAショーで、途中サンプルが出展されますので、期待しててください。

(8月7日、AM2研にて収録)

## 大予想!? サターン版「VF2」オリジナル要素はコレだ!?

### カラーリングチェンジ 実現度30%(？)

### コマンド練習モード 実現度60%(？)

### 新エンディング 実現度75%(？)

## 来月はさらに完成した「VF2」を公開！

来月はいよいよ当り判定も入って、完成に近づいてきたサターン版「VF2」を紹介予定だ。最新情報は最速でキャッチするぞ！

TO BE CONTINUED…

オリジナルモードも少しずつ判明してきた！

# セガラリー・チャンピオンシップ

●セガ●12月発売予定●価格未定●RAC●レーシングコントローラー対応

完成度―35%

## 今月は初級コースを大公開!!

すでに話題沸騰ともいえるサターン版「セガラリー」。前号の画面写真を見て、そのクオリティに驚いたことと思うが、また驚いてもらおう。前号は中級コースを中心にお届けしたが、今回はいよいよ初級コースを大公開／ 詳しいことは後で解説するとして、とにかくこの画面写真を見てほしい。断っておくが、この完成度でもまだまだ開発途中版。これからもっとクオリティはアップするのだ。さらに中級コースも80%のところまで完成し、あとは若干の調整を残すのみとなった模様。気になるその他のコース、およびオリジナルモードなどについても開発は順調に進んでいるようなので、来月あたりにはドーンとお届けできるかも。いずれにせよ新情報が入りしだいお伝えするので楽しみにしておいてくれ。とにかく、このサターン版「セガラリー」、アーケード版を超えるのも時間の問題だ。

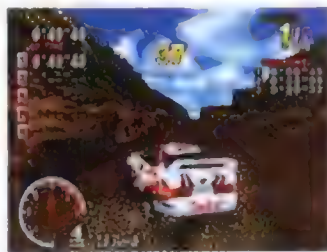
これが初級コースのデザート。コースの大半は砂と砂利で構成され、かなりスリッピー。土煙の再現も見事だ。

初級を疾走するランチャ。初級とはいえ、ダートコースならではの奥深さがある。

1995
SEGA RALLY
DESERT

いよいよデザートコースのスタート／

## この出来栄えでも、まだ完成度35%!!
## サターン版セガラリーはアーケード版を超えるか!?

この初級コースは、「セガラリー」のコースの中でも唯一、砂利道のあるステージ。それに加えて重いダートのエリアもあり、コースレイアウトこそ単純なものの、かなり奥は深い。なにしろグリップが低いので好タイムを狙うとなると、シビアなライン取りと絶妙なドリフトテクニックが要求されるのだ。では、まだまだ開発途中バージョンだが、主な部分を順にチェックしてみよう。

目標ラップタイムは55秒台。一瞬のミスも許されない。

### CHECK1 スタート直後、滑りやすい路面もそのまま！

初級コースは一応市街地（!?）からスタートする。スタート直後はしばらく直線だが、路面は砂利でグリップもかなり低く、初心者はいきなり戸惑ってしまうポイントだ。このあたりの移植度はかなりのモノで、実際に写真を見比べないとアーケード版との違いは見つけにくい。もちろん、スタート時のカウントダウンやズザザザ……という砂利の音も完璧再現されていたぞ／

スタート地点の街並みも忠実に移植。もちろん、これからもバージョンアップされる予定なので、さらに完成度は上がる。

### CHECK2 3連ジャンプも完全再現!!

初級コースいちばんの難所＆見どころである3連ジャンプも、アーケード版となんら変わることなく完全再現／ 進入角度による、ジャンプ中のマシン挙動などもまったく同じだ。聞くところによると、若干タイミング等に誤差があるようだが、かなりアーケード版をやり込んだ人間でもわからなかったほどのもの。このあたりは完璧と言っていいだろう。

ジャンプ中のセリカ。マシンが浮いているのがおわかりだろう。

### CHECK3 最終コーナーは？

大きなRで進入角度が難しい最終コーナーも、見事なまでに完全移植。タイミングが遅れるとアウトに膨らんでしまい、早すぎるとイン側に激突するところまでも同じだ。

切り込むタイミングが遅れてアウトに膨らんでしまうランチャ。周りが淋しい感じもするが、完成版は心配ない。

## CHECK4 中級コースは80%まで完成した!!

前号で紹介した中級コースも、いよいよ80%まで完成！ 前号と画面写真を見比べてもらえば、全体的にクオリティが上がっているのがおわかりいただけるだろう。路面の質感、コース両サイドの芝、そして岩肌、ギャラリー、鬱蒼と生い茂る木々なども、ほとんどアーケード版と同じ。この際、解像度が違う！ なんていうのはナシだ。

もちろん、ヘアピンやトンネルなどというコースレイアウトそのものも、バッチリ移植。前号で懸念されていたさまざまな要素もかなり改善されつつあるので、今後の20%の調整で完璧になることを期待しよう。肝心の動きの方もあくまで1/30だが、このクオリティでその動きは驚異。見た感じもかなり滑らかだ。

中級コース後半を攻めるランチャ。ダートのテクスチャーが描き直され、岩の上には樹木が追加された。

このコース脇に生い茂る樹木を見よ！ これこそが中級コース「FOREST」だ。

### ▼アーケード版と徹底比較!!▼

**アーケード版**

アーケード版はさすがに解像度も高く美しい。

タイムやスピード表示が大きい。

**サターン版**

コース脇のギャラリーが増えてきたのがわかるかな？

サターン版もかなりハイクオリティだ。

## SEGA RALLY SPECIAL INTERVIEW 開発超順調!!

# 今までのレースゲームにあった不満はすべて解消させますよ

第三CS研究開発部 中村篤彦氏

「セガラリー」移植＆コーディネイトを担当。最高の移植を目指し、サターン版オリジナル要素をこれから煮詰めていくとか。期待しよう

本誌■まずは現在の開発状況からお伺いしたいのですが。

中村■初級コースはまだまだなんですけど、中級コースは80%まで完成しまして、トータル的には35%ってところですね。現在はアーケードモードをきっちり作ってしまおうという段階で、ひととおりアーケードのチャンピオンシップが遊べるようになったら、次にオリジナルのほうをやっていこう、という状況です。

本誌■今回新しく加わった部分というのは、どういうところですか？

中村■土煙とかビジュアル的なところはかなり入りまして、あと車の縦伸びが少し解消しました。これは画面のドット比の関係で縦に伸びてしまうんですけど、それも随時調整していく形になりますね。

本誌■車などはもうこれで完成なんでしょうか。

松浦■いや、まだまだですね。でもスケジュール的にはまだ時間があるんで、モデリングもこれから煮詰めていきたいと思ってます。

本誌■ギャラリーなどは再現できるのでしょうか？

中村■全部出すのは難しいかもしれませんね。アーケード版を調べてみたら、「何じゃこりゃ！」ってくらいいるんですよ。400人くらいはいるんじゃないですかね(笑)。でもやってみないとわからないんで、これからちょっとずつ増やしていきますよ。

本誌■サターンで何か苦労されてるところとかありますか？

松浦■サターンだから気合い入れないと、っていうのはありますね。まあ、クオリティの面では従来のハードと違っていろんなことができますから、見せなくちゃならない部分のレベルは確実に上がってきてます。

本誌■画面的にはもうほぼ固まってきたようですが、バックミラーが入ってないようですけど？

松浦■バックミラーを入れるとなると、バックミラー用のコースデータとかでまたメモリ食っちゃうのと、あとアーケードもドライバー視点の時にしかバックミラーは出ないんですよ。家庭でプレイする人は、おそらく車出す人の方が多いんだろう、ということから現在は入れてないです。

中村■でも入れられたら入れたいですね。まあ、検討中ってことで(笑)。

本誌■オリジナル要素に関して、何か現在で決定していることなどありますか？

中村■タイムアタックとか、マシンセッティングは入れたいですね。ただ、作業的にまだ取り掛かれてないんで不確定なんですけど、タイムアタックは確実に入れると思います。

本誌■車種とか、新しいコースに関しては何か。

中村■一応、車種については「とても出したいなー」ってことで前向きに検討してます。まあ、そろそろ怪しいことがイロイロできるかなーってところなんで(笑)。

本誌■スケジュール的には12月発売予定ってことなんですけれど……？

中村■大丈夫です。それは最初からわかってたんで、いきなり全力疾走でいってます。プログラマーも飛ばしてますからね。

本誌■あとは、アーケード版にどこまで迫れるかですね。

松浦■基本的にアーケードにあるものは全部やる予定でいます。写真を並べてどこが違うかっていう話にな

第三CS研究開発部 松浦稔氏

デザイン＆グラフィック全般を担当。代表作は32X版「V.R.DX」、MD版「V.R.」、「大戦略」など。

## CHECK5 ギャラリーも完全移植!?

前回、ちょっと淋しい感もあったギャラリーも、アーケード版を目指して少しずつ増やしていく模様だ。これも処理速度の関係らしく、アーケード版と同じ数をそのまま出すと、さすがのサターンも処理落ちしてしまうらしいのだ。とはいえ、可能な限りギャラリーは増やすようなので、ここは開発陣の底力に期待しよう。果たしてどこまで近づくか!?

アーケード版

レースを見物するギャラリーも、ラリーならでは。さすがにアーケード版は多い。

サターン版

サターン版も健闘。雰囲気はかなり出てきた。これからの調整に期待!!

## SPECIAL COLUMN 政綱大介、サターン版を試乗!!

ハッキリ言って、ここまで良くできてるとは思わなかった。まだまだ開発途中版とは言ってはいるが、ちゃんと「セガラリー」している。このバージョンではかなりステア特性がクイックになってはいたが、それでもちゃんとテールスライドもできるし、カウンターを当ててドリフトへ持ち込むこともできた。未調整段階でこんなコメントをするのはナンセンスかもしれないが、このゲームで最も重要な車の挙動に関して、ブレーキングでドリフトへ持ち込むのが若干難しい以外は、アーケードとまったく同じ。つまり、もう少しステア特性とブレーキのバランスを調整すれば、パッドで操作しようともアーケード版となんら変わらないワケ。事実、俺はアーケード版をかなりやり込んだ上でのサターン版のプレイだったが、パッドでドライブしたにもかかわらず、違和感はほとんど感じなかった。さらに驚くことに、この段階でアーケードとまったく同じ攻略法が通用する。まさに驚異の移植だ。コイツが完成する12月。ひょっとしたら、とんでもないモノになっているかもしれない。

るとまた別ですけど、ゲームやってるときの感覚はまったく同じものにするようにやってます。

本誌■感覚的な移植はかなり難しいと思うんですが……。

中村■ハンドルの操作がすんなりパッドに入れ替わってくれればいいんですけど、それはもう最後の最後まで調整していきます。あとは、セッティングができるんであれば自分で調整できればいいなあと。

本誌■視点は2つですが、これは最終的にどうなりますか?

中村■増やして問題ないようなら増やしたいなと。

松浦■オリジナルのイメージを崩したくないんで、入れて崩れるようなら入れないでしょうね。入れること自体はタダみたいなもんですから。

本誌■リプレイっていうのも32X版「V.R.DX」の時は素晴らしかったんで期待してるんですけど。

中村■エンディングには入れると思いますけど、その他に入れるかどうかはわかりませんね。

本誌■やはりRAMの容量とかがネックになるんでしょうか?

中村■そうですね、技術的ならそのへんの問題だけなんで。でもサターンだからリプレイするくらいのRAMは大丈夫ですよ。

本誌■では最後に一言お願いします。

中村■こっちの車の動きの方が好きなのに、これでやっても絶対勝てないとか、従来のドライブゲームの不満をできるだけ解消するような作りにしたいですね。期待してください。

松浦■まあ、元の絵(アーケード版)がかなりいい絵を出してくれてるんで、まあサターン版ではそれを忠実に移植するとともにコンシューマレースゲーム最高のクオリティを出してやろうかと思っています。

(8月9日セガ本社にて収録)

## CHECK6 マシンのタテノビも解消中!!

前号の画面写真を見て「なんか車が縦に長くないか?」と感じた読者も多いことだろう。これはハード特性によるもので、サターンは若干縦に伸びる傾向が、逆にアーケード版は横に伸びる傾向があるらしいのだ。もちろん開発陣もそれは気にしているところで、なるべくアーケード版に近くなるように比率調整は移植作業と並行して行われている。事実、今月のバージョンでは前号のものより若干横に伸びているのがおわかりいただけるだろう。とはいえ、まだ若干縦伸び気味。最終的にはアーケード版と同程度の比率になるはずなので、それも今後の調整に期待!

アーケード版

よく見ると、たしかに横伸び気味かな?とも思えるアーケード版。

サターン版

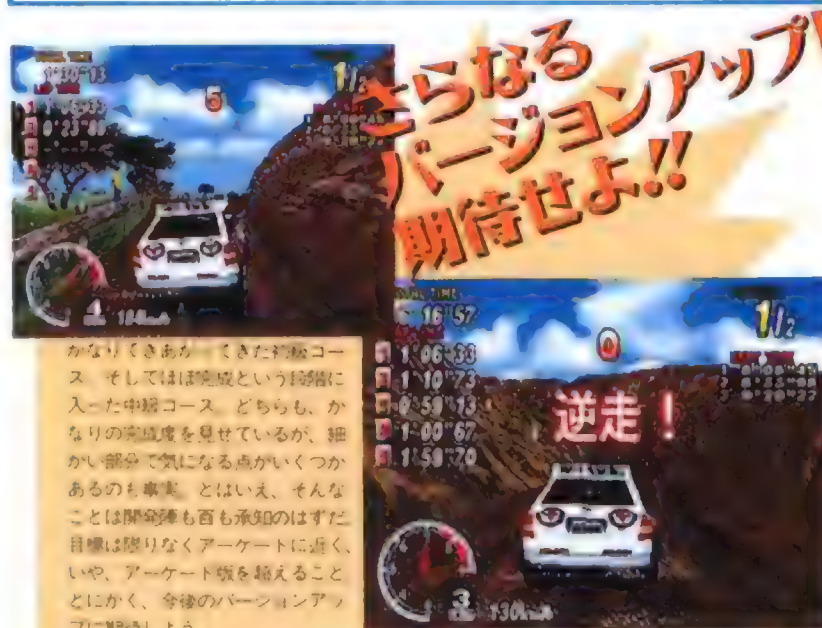
前月号では縦に伸びまくっていたマシンだが

縦伸びは確実に解消されている。今後に期待しよう

## CHECK7 タイムは1/100秒で計測

MD版「V.R.」では、表示とタイムカウントが同じタイミングで行われていたために、まったく同じタイムが出てしまうということが多々あったが、「セガラリー」では「V.R.デラックス」と同じ手法を用い、フレーム数に関係なくタイムは別計算させている。つまり、タイムは1/100秒単位で厳密にはじき出されるわけだ。タイムアタックもこれでバッチリ!

同じタイムが出る可能性は1/100。これでタイムアタックのしがいもあるというもの。

かなりできあがってきた初級コース、そしてほぼ完成という段階に入った中級コース。どちらも、かなりの完成度を見せているが、細かい部分で気になる点がいくつかあるのも事実。とはいえ、そんなことは開発陣も百も承知のはずだ。目標は限りなくアーケードに近く、いや、アーケード版を超えること。とにかく、今後のバージョンアップに期待しよう。

## ユーザーの疑問に速攻回答!! ズバリ、サターン版はこうなる!?

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

# セガラリーを鋭くえぐる！ 開発スタッフに聞く、サターン版の進化の行方!!

## Q チューンナップ以外で入るオリジナル要素は？

### A タイムアタックモードが決定しました!!

中村■一応、1周のファーステストラップを出すためのモードと、3周なら3周のトータルで勝負するっていうタイプと、2種類用意できたらいいですね。もちろんデータセーブもできて。とにかくアザーカーが出現しない、1台でキッチリとタイムアタックできるモードは入れます！

レースゲームにタイムアタックは付きモノ。やっぱり「セガラリー」にも欲しいところだ。

## Q バックアップはどうなりますか？

### A 従来以上に細かくていねいにします

中村■例えばATとMTでラップタイムを分けてセーブできたりと、ユーザーフレンドリーにいきたいですね。かなり細かい部分まで突っ込むつもりです。

ATならATなりにタイムアタックができる!?

## Q サターン版で削られる部分は？

### A まずほとんどありません

中村■ゲーム的に削る部分はないですね。ただ、データの部分で、ゲーム中やリプレイ中でも絶対見えないようなところは削るかもしれません。

見えない部分ならいくら削ってもいい感じ!?

## Q BGMやSEはどうなりますか？

### A みなさんのご要望に応えて

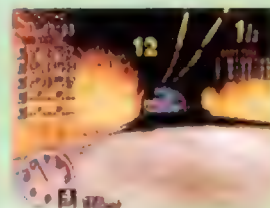
中村■基本的にBGMもSEもアーケードと同じでいきます。オリジナルとアレンジバージョンなどを選べるかどうかはまだ未定です。

アーケード版のBGM等を収録した「イグニッション」。基本はこのデータが使われる!?

## Q コースなどは結局増えないんですか？

### A 時間との兼ね合いで…

中村■ここまでボリュームのあるコースを1つ増やすのは難しいかもしれませんが、何かしら新しいコースを入れられたらいいなあ、と思ってます。

やっぱりサターン版には新コースが欲しいところ。

## Q 走行感覚に違いはありますか？

### A アーケード版とほとんど同じタイムが出せます

松浦■アーケード版と同じ走行感覚、そして同じタイムが出るように作り上げます。

中村■車の挙動は極力アーケード版に近づけるように努力します。「セガラリー」を生かすも殺すも、いかにアーケードの走行感覚を再現できるかにありますからね。

ラップタイムもアーケードと同じタイムが出せるとなれば、その走行感覚も期待できる！

35%でここまでできているサターン版「セガラリー」。来月あたりは、あんなことやこんなこともお届けできる予定だ。期待してくれ！

表紙製作のスタッフより一言。重量感、疾走感、ノイズ、湿度、空気を感じ取ってもらえるようなものを出していきたい（庄司）。セリカの曲線には苦労しました。これからも「セガラリー」を応援してください（新井）。

## 次号はいよいよ上級コース大公開!!

CGデザイン／新井健二（AM3研）・庄司久美子（AM3研）

SUPER NEW SOFT for SEGASATURN

# ぷよぷよ通 2

特報!! SPECIAL REPORT 完成度60%

●コンパイル●10月27日発売予定●4,800円●PUZ

## 輪をかけて“通” ついにサターンでぷよぷよだ!!

全国の落ちモノファンに贈る待望の1作「ぷよぷよ通(2)」。パズルゲームの名作が、昨年末のメガドラ版に続き、いよいよサターンで登場するぞ！ キャッチコピーが「輪をかけて“通”」とされている通り、今回のサターン版は超豪華な作りになっている。

フル音声のアーケード版の完全移植はもちろん、各種モードやマスターズ大会のライブビデオなど盛りだくさん。発売前に腕が鈍ってないかちゃんと確かめといてね。

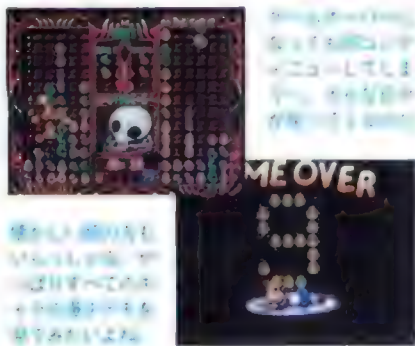
フィーシュっ!!

なんだとぉ／ この足のど～こが美しくないとぉ？ おおっ／

この自慢の脚線美にケチをつけるヤツはぷよぷよでおしおきだぁ／

う～んいつ見ても美しくないなぁ…

いや、足っていうよりつまりその……キミの場合は……

## 漫才デモが！ 通モードが！ 追加になってパワーアップ!!

さて、サターン版ぷよ通にはいろいろなものが追加されている。まずは上にもある漫才デモだ。今回はフル音声なので、「1」の時にあった会話画面中のフキダシがなくなっている。もう1つは新しく追加された通モード。エンディングには挿入歌も入っているぞ。

## 練習モードの復活と新キャラ4体に注目

今回のサターン版には練習モードが復活。しかも敵キャラが4体も増えているのだ。新キャラは右の4体だが、女性を誘惑する女好きのナルシスト、インキュバス。コレクターで相手を石化させるコカトリス。背中のたてがみがチャームポイントのスキュラ。そして、いきなり性格が変わってしまうおおかみおとこ等々。これらの新キャラ達の漫才デモや攻撃パターンがどんな感じになるか、今から楽しみだね。ちなみに、収録されているライブビデオは、第1回マスターズ大会とLMS Musicライブの2本。もしかしたら、マスターズ大会に行った人は映ってるかもよ。ファン必携の1本だね。

インキュバス

スキュラ

コカトリス

おおかみおとこ

# 特報!! SPECIAL REPORT

完成度──30%

- ●クライマックス
- ●12月発売予定
- ●価格未定
- ●A・RPG

# DARK SAVIOR
ダークセイバー

# 制限時死の監ドラマ

クライマックス参入第1弾!

## 画面写真初公開

おもちゃショーで一般公開されて以来、情報のなかった「ダークセイバー」。ついに、ゲームの全貌が見えてきたぞ。まずは初公開の画面写真を、とくとご覧あれ。

## 終わっても終わらない?「立体シナリオRPG」登場!

内藤寛&クライマックスが放つ「ダークセイバー」と聞いて心を弾ませてしまう人も多いことだろう。メガドライブで数々のヒット作を生み出してきたメーカーなだけに、期待をするなというほうが無理な話だよね。スタッフも各業界の有名人を起用しているので、年末の目玉になることは間違いないぞ。

監督/チーフプログラマー
### 内藤 寛

チュンソフト社で「ドラクエⅢ・Ⅳ」のチーフプログラマーをつとめ、後にクライマックス社を設立。メガドライブなどで数々のヒット作を生む。

シナリオ
### 寺田俊雄

脚本家。「ジェラシー」(NTV)「君が見えない」(KTV)など、テレビドラマを多数手がける。映画でも代表作多数。ゲームのシナリオは初挑戦。

## STORY

ジェイラーズ島。それは「社会復帰が不可能」と判断された、終身刑および死刑囚が収容されている孤島のことである。あらゆる重犯罪者がひしめきあうこの島では、「生きて1日を終えること」それさえも命がけだ。この島で囚人達を管理するのは、クルトリーゲン所長。頭脳明晰な彼の辞書に書かれているのはただ一言。「秩序を乱すものには死あるのみ」。そんな彼に恨みを抱く囚人は数多い。そして、その「死の監獄島」に囚人達を送り込んでくるのがバウンティハンター(賞金稼ぎ)と呼ばれている奴らである。当然、囚人達は所長と同じぐらいバウンティハンターを憎んでいる。脱走に成功した者は、自分をこんな孤島にブチ込んだ奴を血祭りに上げ、勲章にしている程である。しかし、脱走といっても実際には脱走防止用の仕掛けによってほとんど阻止されている。脱出の成功確立は0.07%/そんな島を舞台にして物語は始まる。

音楽
### 近藤洋史

90年に現在活動中の「ELLIS」でデビュー。ミュージカル、CM、音楽番組、映画で幅広く活動。中高生はもとよりOL層を中心に支持を得ている。

# 間は3日間！獄島を舞台には始まる！

この「ダークセイバー」は、「ランドストーカー」で表現した斜め見下ろし視点を採用している。しかも、画面内は「ハイペリオン・パースペクティブ」という新システムによって、完全な3D空間が再現されているのだ。写真では分かりにくいかもしれないけど、3次元表現にパース（遠近感）が加わったため、主人公が高い所にいる時は高さの恐怖をすごく実感できるぞ。しかも、ゲーム中はプレイヤーの行動やテクニックによってシナリオが変化していくので、飽きずに何回でも遊べてしまうのだ。

まるで迷路みたいな監獄島、リュー・ヤーは無事にこの島から脱出することはできるのか？

チェリーナ

スネークハードジャック

## ゲームの常識を超えた3つの新機軸！

### ハイペリオン パースペクティブ

構造物の裏側をプレイヤーの視点で入り込む、自分が今歩いてきた道を見下ろし、これから目指す道を見上げるなどといった、今までの3次元システムでは表現しきれなかったことが全て可能になっているのだ。スゴすぎるぜ。

3つの新しいシステムのおかげで今までには体験できなかった、自由に動き回れる3D空間と高低差の恐怖が君を待っているぞ

### パラレル・シナリオ

「パラレル・シナリオ」の最大の特徴は、アクション要素とシナリオ分岐が融合した点にある。要するに、プレイヤーの指先のテクニックによってシナリオが変化していくのだ。アクションが苦手な人でも、一度エンディングを迎える頃には腕が上がっているので、2度目以降は別のストーリーが楽しめるハズだ

### バウンティー・キャプチャー・システム

実はこのゲームの主人公、一定の条件を満たすと戦ったモンスターを「キャプチャー（捕獲）」して使用することができるすごいヤツなのだ。捕獲したモンスターは次の戦闘から使うことができるが、中には捕獲しにくいモンスターもいるらしい。モンスターコレクションをするのも面白いかも

## 他にも新しい要素がたくさんあるョ

ザコ敵を倒しまくって疲れたところでボスに負けたという経験は君にはないかな？　この「ダークセイバー」ではそんなことはいっさいない。なぜならザコ敵は出てこないからだ。出てくる敵は中ボスか大ボスだけという密度の濃いバトルが用意されているぞ。他にもエンディングが管理・記録されて未経験のシナリオやエンディングが見られるようになっているなど、盛りだくさんの内容になっているのだ。

## ジェイラーズ島で活躍するキャラクター達

### リュー・ヤー

このゲームの主人公でラジーン国のバウンティハンター（賞金稼ぎ）。今回、変態殺戮生物ビランを抹殺する使命を受ける。

### セマ・シルビア・ココキ

22歳、独身。ラビアン国の忍者。ジェイラーズ島のどこかに潜入している。何の目的でこの島にいるのかは一切不明。

### ヴェロン

三大死刑囚監房の1つβ（ベータ）監房に収監されている極悪モンスター。主人公のリューヤーに敵意を持ち逆恨みしている。

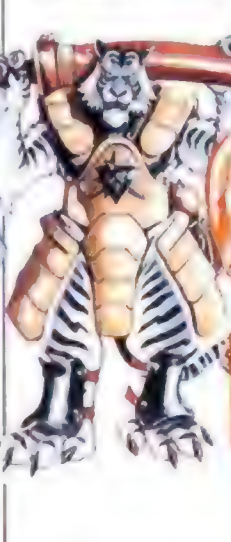
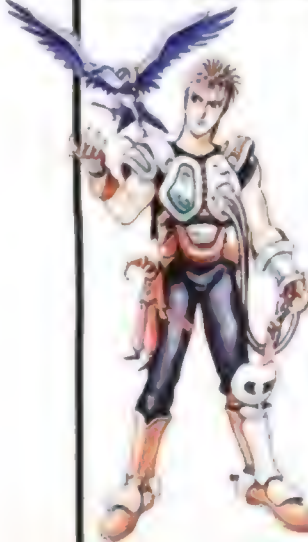
### リゴアテ

囚人裏組織の中ボス。ジェイラーズ島を脱走する計画を立案中である。行方不明の組織の大ボス、ゲラバの探索をしている。

### クルケ・クルトリーゲン

ジェイラーズ島三代目所長。頭脳明晰だがサディスティックキラーとしても知られており、殺された囚人は数えきれない。

### 変態殺戮生物ビラン

殺戮を好み、交戦的な気配を敏感に察知する。接触した相手に変身できる能力を持ち、「ビラニウム」という物質を食べると巨大化する。なぜジェイラーズ島に逃亡したのかは謎である。

# DRAGON FORCE ドラゴン・フォース

特報!! SPECIAL REPORT

●セガ●年内発売予定●価格未定●シミュレーションRPG

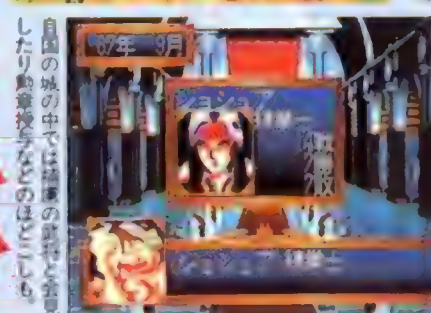
## 今冬発売! 今度はシミュレーションRPGだ

この夏「ロープレ王国」を宣言したセガが、早くも年内発売予定の大作RPGを発表。今度のRPGはリアルタイム型シミュレーションRPGだ。プレイヤーはフィールド画面上で移動し接触した敵武将師団と戦闘、各所で武将を説得して仲間に引き入れつつ世界に平和をもたらすべく「星竜の八戦士」を探していく。戦闘はリアルタイムのシミュレーション方式だが、RPGなだけにもちろんキャラクターも成長するしイベントも多数発生する。まさにあらゆる点でユーザーに満足感を与えるゲームだ。

移動フィールド上では敵味方の移動状況がひと目でわかる仕組み

敵味方合わせて200人が入り乱れて戦うバトルシーン。武将は必殺技も繰り出せるぞ。

### 武将の必殺技も!

自国の城の中では部下の武将と会見したり勲章授与などのほどこしも。

## 各国の

### ウェイン

ハイランド王国の国王。責任感も強く逆境にも強い青年。王としての資質も十分な聖騎士(パラディン)。多くの豪傑や英雄が後に彼の元に集ってくることになる。

### レイナート

トラッドノアの国王。かつて魔神と交わった祖先の血を引き、魔導師としての力は天下一品。戦闘ともなると強力無比な攻撃魔法を敵にお見舞いしてくれる。

### ティリス

エルフの王国・ムーンパレスの新女王。元は純朴な普通の娘だが、容姿端麗なうえに優れた精霊使いでもある。女王としての自覚は薄いが器は十分な少女だ。

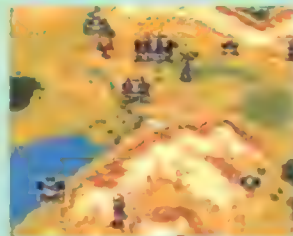
### ミカヅキ

イズモ国の国王。以前は剣の修行で諸国を回っており、東方より伝承されたクサナギ流剣術を極めた凄腕のサムライマスターでもある。カリスマ性、信頼ともに高し。

# 総勢200人が画面上で大乱闘！ こりゃすげーぜ！

プレイヤーは師団を率いてフィールド画面上を移動、途中で敵の師団と接触したり敵城に乗り込むと戦闘画面に切り替わる。この戦闘がなんともはや自国、他国各100人、計200人のキャラクターが、わちゃわちゃと画面上でバトルを行うのだ！ リアルタイム＆大人数で行われる戦闘はまさに圧巻。また兵士を率いる武将も総勢100名以上、もちろん説得によって味方になったり時には恋して寝返ったりもする。武将は戦闘時には派手な必殺技もかましてくれるぞ。

## マップでは

プレイヤーは数人の武将で師団を組み目的地を目指してフィールド上を移動する。敵と遭遇すると戦闘画面に切り替わる。

フィールド上では師団が、ちょこまかと動くのが見てとれる。

移動中も武将のステータスや兵士数が見れる。目的地の変更も可能。

## 戦場では

最大200人が入り乱れてのバトル。もちろん戦ううちに兵士数はリアルタイムで減っていく。兵士の種類も弓兵、銃撃兵、戦士など様々。

戦場は森や草原のほか砂漠、遺跡、城、雪原など。雪原では雪が、砂漠では砂塵が舞うぞ。

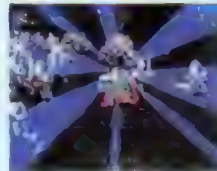
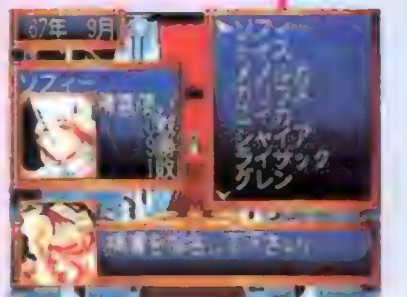
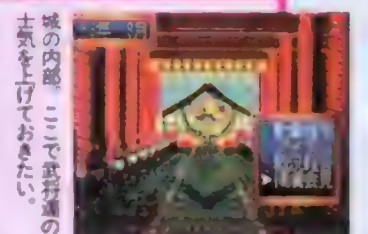
武将の必殺技も対兵士、対武将、回復技と多種多様。

剣から光が放たれ大ダメージを与える。

放射状に光を放ち敵全体に攻撃を与える。

不思議な光があたりを包み敵を襲う。

## 城内では

城の内部。ここで武将達の士気を上げておきたい。

城内に武将がいる場合には、その武将の兵士数が増えていく。また城内では先の戦闘で捕虜にした敵武将を懐柔したり、配下の武将に勲章を与えるなどのほどこしができる。捕虜にした武将は今後のことも考えてなるべく配下に取り込みたい。もちろん自国の内政も城内で行われるし、セーブもこの城内で行われる。

捕虜にした武将は説得して配下に据えよう。

## 代表者

### レオン

トパーズ国の代表。快活で実直な男。人を守り人を活かす拳術を追求した結果、拳士（モンク）となる。欲も野心もないがゴルダークの侵略に対して立ち上がった。

### ゴルダーク

列強国ファンダリアの国王。その野心の激しさと戦闘力ゆえに10年以上幽閉されていたが、先刻兄王を虐殺し史上空前の侵略戦争を開始。

### ゴンゴス

ボザック国の国王。エルフと同じく森の民だが容姿のせいか蛮族的イメージが強い。エルフに対してコンプレックスを抱いているが、男気にあふれ豪快で正義を愛する人物だ。

### ジュノーン

軍事大国トリスタンの指導者で、「死仮面の黒騎士」と恐れられている人物。が、実は絶世の美女／敵に女と悟られぬよう常に仮面をつけているのだ。

特報!! SPECIAL REPORT

# 続報！ 闘神伝S（仮）

●セガ・タカラ●今冬発売予定●価格未定●対戦格闘

## まずは エイジ・ランガー・ソフィアが登場！

電撃発表以来、順調に移植の進んでいる闘神伝S（仮）。今回登場の3人を簡単に紹介しよう。主人公のエイジは、剣の師でもある行方不明の兄を捜し続ける冒険家。謎の組織に妻と子をさらわれた鉱山責任者ラングー。そして元KGBの諜報部員で失われた記憶を探し続ける美貌の私立探偵、ソフィア。写真の技はエイジが裂空斬、ラングーが島と大地の怒り、ソフィアはクィーンズ・レセプションだ。残念ながらお見せできなかったクピードーの雄姿は来月号で／

エイジの武器は、日本刀"白虎の太刀"。ラングーは愛用の金棒、ソフィアは"クラースヌイー"・ブーリア、赤い嵐という意味の鞭を使う。

♥ Sexy SOFIA

Beautiful

これも投げ技／ バシバシひっぱたかれ、最後は蹴りという、女王様マニアにはこたえられない技だ。前作では他のキャラの投げ技より比較的入りやすかった。

熱き男の戦いにひかれるという氏、好きなキャラはラングー。でもエリスの透ける服にはこだわりたいとか。

セガ・エンタープライゼス コンシューマーソフト研究開発部 企画プロデュース部 部長 プロデューサー 麻生 宏

## 闘神伝S 第2弾 SPECIAL INTERVIEW

編：他メーカーのものを移植するというのはいかがですか？

麻生：決して簡単ではないですが、タカラさんとの連携プレイはうまくいってますし、特にタカラの中野さんのシナリオチェックやアドバイスで、助かっています。

編：難易度は、どうなります？

麻生：列伝モードは単純に難しくなるのではなく、調整を取るといった感じでしょうか。ただ、前作ファンのために、1Pモードはまったく同じにしたいですね。

編：クピードーのグラフィックですが、最初のイラストとはずいぶん違うものになるとか？

麻生：違いますね。これも詳しくは言えませんけど。技は、剣の長さを生かした攻撃になるでしょう。

編：背景などは？

麻生：サターンの特徴を生かして、背景面を利用し表現していますがオリジナルのイメージをそこなうことなく仕上がってきています。

編：前作のカメラワークは演出を考えてワンテンポ遅れて動いたり、角度が変えられたりしましたが？

麻生：そこは大丈夫です。

編：最後に麻生さんから闘神伝Sについて一言お願いします。

麻生：闘神伝は、キャラクターの個性が強いゲームなんで、エイジでプレイしたら彼の生き様がわかるような感じにしたい。それが、今回列伝モードを入れた理由です。

個人的に僕はプロレスが好きなんですが、プロレスの背景にあるレスラーどうしの因縁とか美学とかも好きなんですよ。列伝モードでは「俺は、エイジの生き様が好きだっ／」「私はショウの戦いの美学が好きだ／」という同士の闘いになると、楽しいんじゃないかな。まずは列伝モードでキャラに思い入れを持って欲しいですね。

## アーケード 闘神伝2 発表!!

前回の闘神大武会から1年、再び秘密結社からの招待状が届いた。彼らの目的は裏切り者ガイアの抹殺……。

2の特徴はまず"光と影"。光が一定方向からのみ当たることで陰影による情景描写が可能となった。そして、画面下部の"オーバードライブゲージ"は新システム用のゲージ。詳細は追々紹介する。

ショウに教えを受けたエイジとカイン。ライバル対決が再び！

NEWキャラクター

トレーシー

トンファーで突き、殴る元気な女刑事。身長164cm、体重48kg

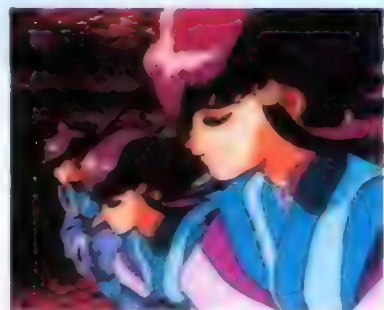
カオス

秘密結社最高幹部の1人。すべてが謎

ガイア

鎧を脱いだ前作のボスキャラ。裏切り者として組織に追われる。

## まさにファンには極楽のデータベース!!

**特報!!**
SPECIAL REPORT
完成度―80%

# 天地無用! 魎皇鬼 ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN

●ユーメディア●9月29日発売予定●7,800円●データベース&クイズ●X指定

## まだあなたの知らない「天地」があるかも?

オリジナルビデオアニメから始まって、マンガ、小説、TVなど、マルチな展開の「天地無用!」がサターンソフトとして登場。内容はデータベース的な作りになっていて、かなり細部の設定までフォローしているので、ファンと自負する人でも知らないものがあるかもしれないぞ。データは話・人・声・絵・物・音・問答の7項目に分類されており、メニュー画面で自由に選択できる。このソフトの内容をすべて覚えれば天地マスターになれる日も近い!?

### ストーリーを復習

この項目を選ぶと、ビデオの1~7話と番外編、CDのストーリーダイジェストをほぼ全カット見聴きできる。

### コレクター必見!

ビデオやLD、CD、本、ゲームの商品データを網羅。しかもビデオとLDには、次回予告のムービー入り。

### 収録音声も豊富

各キャラのセリフ集。ビデオやCDには収録されていない音声が入っていることに注目。もちろん音声はキャラごとに分かれているので、簡単にお気に入りのキャラの声を聴くことができるぞ!

バレンタインデーやお正月用の音声も収録。お気に入りキャラを喋らせよう。

### 美麗グラフィック

ここでは15枚の壁紙を原画、キャラ、背景に分けて表示可能だ。しかし、初めからすべて見られるのではなく、カルトクイズをクリアしないとダメなものもある。

美しいグラフィックの壁紙で画面を占領。原画なども見れちゃうのはお得だ。

### キャラ設定をチェック

キャラ達のプロフィールや、より抜きのムービー、名セリフをオリジナル、番外編、プリティサミーの3つに分けて見ることができる。

### SE集もあるでよ

SE集を1、2、3、4、5~7、番外編に分けて収録してある。よく聴いてみると「天地」って奇妙なSEがいっぱいあるのね。

### マニアは挑戦すべし!

初級から中級、上級、超、映像、音声カルトの6つのジャンルに分けられている。収録問題数は全部で117問!! 特に超カルトはその名のとおり激ムズなので、ビデオを細部までチェックして予習すべし! 各ジャンルごとに2問まで間違いが許されるが、クイズを全問正解しなければ壁紙を見ることはできないぞ。

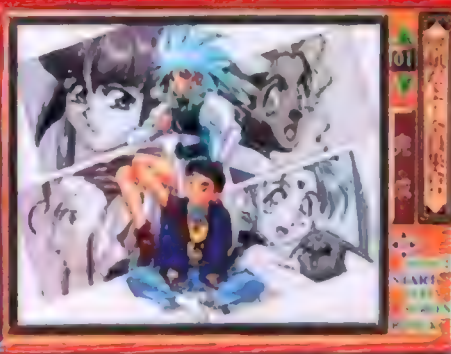
カルトというだけあってかなりの難易度。初心者無用って感じだ。今回は特別に初級カルトクリアで見られる壁紙を公開!!

**難問が目白押し**

# 僕達をトリコにしサイフから100円玉を奪い続けた

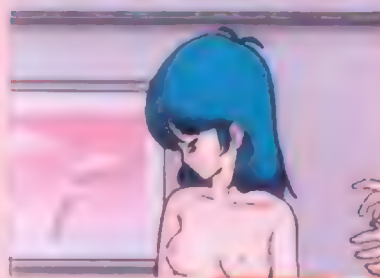
**特報!! SPECIAL REPORT**

## あの「スーパーリアル麻雀」シリーズが「PⅡ」「PⅢ」「PⅣ」の豪華セットになってサターンで復活

# スーパーリアル グラフィティ麻雀

“最強の麻雀マシン”の異名を持つ（?）サターンに、またもや強力なタイトルが登場！セタの人気脱衣麻雀「スーパーリアル麻雀」シリーズの第2弾、第3弾、第4弾（それぞれ「PⅡ」「PⅢ」「PⅣ」と表記）が、1本のソフトとしてこの秋、発売される。それぞれ単体で発売されてもおかしくない内容だけに、今回の仕様にはオドロキだ。もちろん、脱衣シーンのグラフィックやセリフは完全に再現。しかもオリジナルではループ制だった「PⅡ」「PⅢ」に、新たに描き起こしたエンディング画面が用意されるというから、従来からのファンにとってはまさに至れり尽くせりの内容といえる。『女のコのキャラクター性重視』という、現在の脱衣麻雀の主流の方向性を確立した伝統のシリーズだけに、ゲーマーのコレクターズ・アイテムとしての価値も高いぞ。麻雀システム部分などの詳細は次号で！

## ソフトだから

### 「PⅤ」はとんでもなく売れた!?

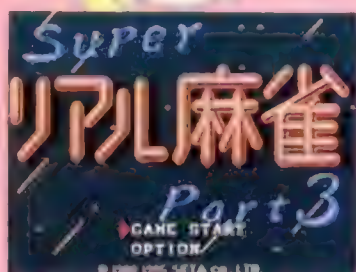
※画面はすべてサターン版開発中のものです。

# 収録されている3作品のおさらい

それぞれの作品について駆け足で振り返ってみることにしよう。シリーズを通してキャラデザインを手掛ける田中良氏の絵柄の移り変わりにも注目！

## スーパーリアル麻雀PII

**SINCE 1987**

スーパーリアル麻雀の歴史はこの「PII」から始まったといっても過言ではない（同年に発売された「PI」は普通の麻雀）。この作品によって、脱衣麻雀はオヤジだけの娯楽ではなくなった。

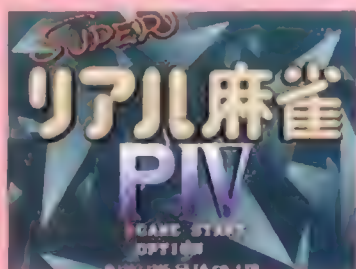
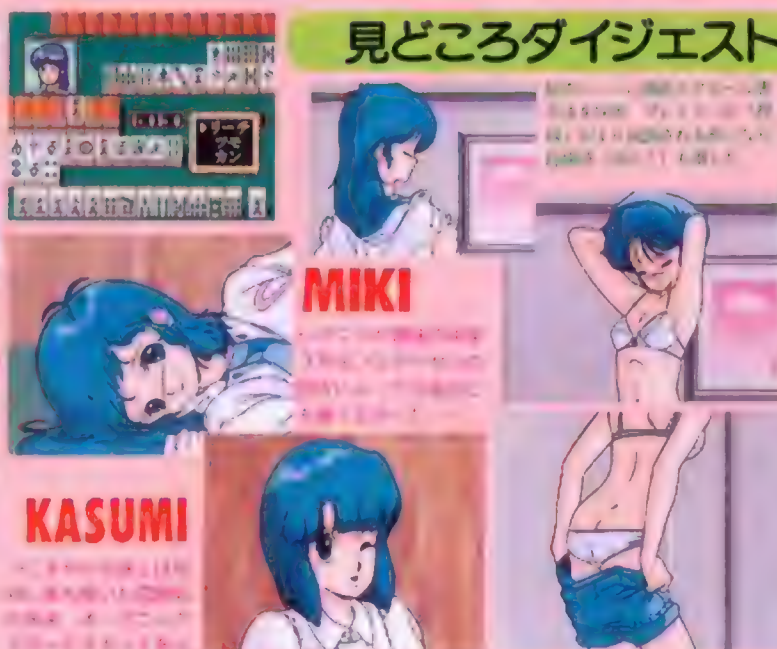
### 見どころダイジェスト

## スーパーリアル麻雀PIII

**SINCE 1988**

「PII」の翌年に登場。アニメーションのクオリティが格段に上がり、その気がない人もデモを見て足を止める程だった。登場キャラは2人に増え、音声のパターンも豊富になって、単なる脱衣麻雀ではなく、キャラクターゲームとしての色合いが濃くなった。この方向性は最新作に引き継がれている。

### 見どころダイジェスト

MIKI

KASUMI

## スーパーリアル麻雀PIV

**SINCE 1993**

ストーリー性を感じさせるオープニングデモ、これでもかと言わんばかりの各キャラの性格づけ、そして対局中にウインドウで見せる数々の表情……。ギャルゲーとして完全に"ふっ切れた"シリーズ第4弾（他機種の移植版では「PII」「PIII」のキャラも引っ張り出して、相性診断しながらプレイできるモードもついていた程だ）。もちろん大好評を博し、今でも最新作「PV」とともに並んでいるゲーセンも多い。

### 見どころダイジェスト

MANA

YOU

KAORI

●小学館プロダクション●12月発売予定
●7,500円(予価)●SLG(人生設計シミュレーション)●1人プレイのみ

# ゲームに、OVAに、書籍に、そしてテレビにと、各方面に展開する「結婚」の世界!

去る8月、都内で「結婚～Marriage～」の発表会が行われた。当日は、ゲーム中のキャラクターに声をあてている声優さんや、関連会社の方々をまじえて、初公開の画面などが公開された。この作品は、ヘッドルームが企画してきた「卒業」などの一連のシミュレーションの流れをくむもの（ただしそれぞれは独立した内容）で、「結婚」そのものを最終目標にした新機軸の内容だ。なお、製作管理をイメージワークス、製作プロデュースをソフィックス、開発作業はウエストンとなっている。そして、発売元となる小学館プロダクションは、サターン用ゲームソフトを筆頭に、オリジナルビデオアニメ(年末から全3巻の発売を予定)、書籍(攻略本や画集)、そして深夜枠でのTV番組といった、幅広い商品化を予定しているとのこと。年末ごろから続々と展開される「結婚」ワールドをお楽しみに。

鶴ひろみさんをはじめとする人気声優が10人も勢ぞろい。ちなみにOVA版の「卒業」と同じメンバー

…までのいきさつなど、興味深い話が聞けました

## [illegible]
(声優:鶴ひろみ)

高校時代はちょっぴり不良だったため、やや男勝りな性格。普通にふるまっていても不機嫌ぽく見られる。●家族構成：自動車工場を経営する父と、弟が1人。●職業：フリーのルポライター。主にバイクレース関係に精通。●結婚観：「出逢う前から始まる物語って素敵だと思う」

## [illegible]
(声優:嶋方淳子)

明るく活発なスポーツ大好きっ子。面倒見がよく、まわりの人から好かれるタイプ。恋愛関係はやや苦手。●家族構成：そば屋を経営する両親と、妹と弟が1人ずつ。●職業：高級スポーツクラブのインストラクター。●結婚観：「空気のように、特別に意識しない関係がいいよね」

## [illegible]
(声優:金丸日向子)

高校時代から子供っぽさが強かったが、25歳になった今でもあまり変わっていない。ちょっとドジな性格。●家族構成：父はブティックを経営、母はヘアデザイナー。●職業：家事手伝い。●結婚観：「私のためだけの人。その人のためだけの私。そういう出逢いが理想なの」

## [illegible]
(声優:冬馬由美)

裕福な家柄に育ったお嬢様。性格は高飛車で、高級なプレゼントやデートスポットも当然としか思わない。●家族構成：高城家に養子として入った実業家の父、母、祖父母と郊外に在住。●職業：社長秘書。●結婚観：「恋愛が嵐ならば、結婚は打ち寄せるさざ波のようなものかしら…」

## [illegible]
(声優:久川　綾)

かなりの知性派だが体が弱く、やや男性恐怖症の面がある。潔癖症で、強引なアプローチは嫌うのだが、その半面なかなか断わりきれない性格。●家族構成：中堅企業サラリーマンの父、母、姉が1人。●職業：獣医。●結婚観：「恋愛とは違う安らいだ関係…それが結婚なのかな？」

# とあるきっかけで知り合った異性との交際は波乱含み!?

このゲームは、結婚相談所や偶然の出会いなどで知り合った異性との交際期間を経て、「この人こそ！」と感じた相手と結婚するのが最終目的。プレイヤーが男性の場合は5人の女性が交際の対象となり、他の5人の男性はライバルとして登場するのだ。ちなみに、女性がプレイする時はその逆となる。そして1年にわたる交際期間のなかで、デートに誘ったり、資金がない時は本職以外のバイトをしたり…と、さまざまな行動をすることになる。しかし、その行動で相手に気に入られたかどうかは数字などで表示されるわけではない。すべて画面上の相手の表情や性格から判断しなければいけないのだ。他にもいろいろと？

## 通常は6種類のコマンドを使用

ゲーム中のコマンドは6種類（ただしこれは屋外の時）。基本的にそれぞれのコマンドは選択するだけでOKだが、「見る」や「さわる」は選択後にどこを見る（さわる）かも決定しなければならない。しかし、いいかげんな場所を選択すると？

**見る** 画面上にあるものを見る。主に相手に対して使うが、あまりジロジロ見てはダメ。

**話す** 相手との会話を展開。何を話題にするかで、リアクションが変わってくる。

**さわる** 画面上にあるものをさわるコマンド。スキンシップとして使えるが、使い方は慎重に。

**渡す** 持っている物を相手に渡す。心をこめたプレゼントを贈る時などに使う。

**プロポーズ** 「そろそろ時期かな？」と思ったら使う。使うタイミングが最も難しく、重要なコマンド。

**移動** デートの場所を変えたり、他の相手とはち合わせした時に逃げる（？）コマンド。

## ゲーム進行は大別すると3段階

**交際期間（約1年）** 5人の異性を対象に、5人のライバル達としのぎを削る。このゲームでメインとなる重要な期間。ハプニングも山ほど？

↓

**婚約** プロポーズを受け入れてもらえたら、相手の両親に挨拶したり、結婚式場や招待状の手配などを行う。ここも気を抜けない。

↓

**結婚** そして結婚（エンディング）。その後の結婚生活がどうなるかは「神のみぞ知る」だ。数十パターンのラストがあるらしいが……。

## なにげない会話シーンにも見られる個々の性格

中本　静サンの場合……

新井聖美サンだと……

（声優：緑川　光）

性格がやや冷たく、つきあいにくいタイプ。モータースポーツ関連（趣味も兼ねて）では超一流の腕をもつ。●職業：大手自動車会社のテストドライバー。ライセンスは陸、海、空のそれぞれで数多く取得している。●結婚観：「お互いに支えあって生きていく。そういうのって理想だな」

（声優：石川英郎）

大柄な体でスポーツが得意という、典型的な体育会系の人間。同性、異性どちらに対してもつきあい方がぶっきらぼうだが、純粋で明るい性格なので誰とでもすぐ仲よくなれる。●職業：テレビ局のカメラマン（報道担当）。●結婚観：「自分の守備範囲が広がる結婚っていいよね」

（声優：阪口大助）

容姿と話し方から幼い印象を受けるが、本質的には気の強いタイプ。ふだんはしっかりした性格なのに、頼れる人にはつい甘えてしまうことも。●職業：大手玩具メーカーのプランナー。●結婚観：「まずは相手に合わせることから始めて、着実に歩んでいくって感じかなあ」

（声優：置鮎龍太郎）

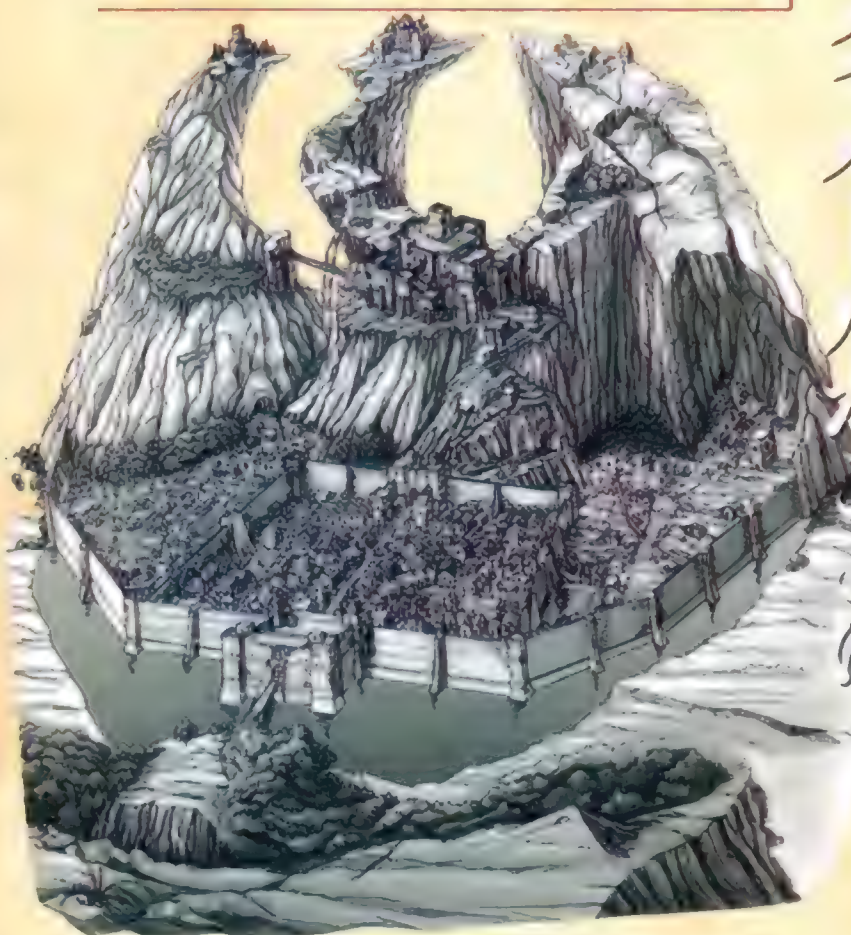
イギリス人とのハーフで、容姿端麗。異性にはかなりもてるため、つきあおうとしても「数多くの女性の中の1人」で終わってしまうことが多い。●職業：建築デザイナー。●結婚観：「べつべつの物語を、ひとつに紡いでいくこと。やがては…きっと…なるようになる、と」

（声優：林　延年）

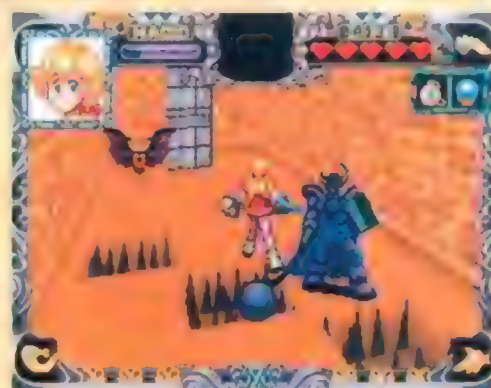
いたって真面目な性格で、仕事もきっちりこなす秀才タイプ。しかし、男としては体力が低く、デート時も哲学などの難しい話題に終始する。●職業：システムエンジニア（プログラマー）。●：結婚観：「人生の最小単位だと考える。でも、無限大の可能性も秘めているはずさ」

# サターンのアクションRPG 新世代はここから始まる

- パイオニアLDC
- 来春発売予定
- 価格未定
- アクションRPG
- 1人プレイのみ
- 完成度10%

THE LEGEND of DRAGON CASTLE

## 背面俯瞰の3D画面だから実現したエキサイティング・バトルがここに

プレイヤーキャラクター背後からの俯瞰視点が、アクションRPGのさらなる進化の鍵を握る！　パイオニアLDCのサターン参入第1弾ソフト「ファラドゥーン」は、その独特な視点位置によって、3Dタイプのゲームでネックと言われてきた〝(敵などの)対象物との相対位置の曖昧さ〟の問題を解消し、プレイヤーキャラが3Dのバーチャル空間をより自由に動けるようになった、ある意味で非常に画期的なタイトルだ。地形や一部の敵キャラにポリゴンが使われるものの、グラフィック全般の傾向としては、ディズニーなどのアニメーションを意識した、軟らかで色彩感覚豊かなものになるので、こちらの部分でも期待できそうだ。細かいシステムは続報が入りしだい紹介していく！

## 冒険映画を彷彿させる多彩なギミックと視点を生かしたバーチャル感溢れる効果

ゲーム中に登場するトラップの謎解きのほとんどは、プレイヤーの試行錯誤によって解決していかなければならない。とはいえ、普通に考えればやがて「ははーん」と解けるものばかりなので、ゲーム初心者でもそれほどストレスは溜まらないはずだ。それに、大がかりな仕掛けのものには256色ポリゴンを効果的に使った大胆な画面演出が用意されている。これをただ眺めるだけでも「さすがサターン」と感心すること間違いなし!?

# 3DアクションRPGのスタンダードを目指す

従来、主流の3Dアクションゲームって、シューティングゲームっぽいですよね。プレイヤーの主観視点でダンジョンやフィールドを探索して、敵と遭遇したら基本的に飛び道具で戦う。アクションに重要な「間合い」がないんです。「ファラドゥーン」は、プレイヤーキャラの背中を画面上に表示し、やや高い位置からフィールドを見下ろす視点を採用しています。こうすることによって、物体との距離感が掴みやすくなるんですよ。3D画面でアクション性を極限まで高めようと考えた結果、この方式が一番しっくりくるんじゃないかと考えたわけです。それに、天井部分の表示がなくなることで、ダンジョンの閉塞感が減らせました。

企画を立ち上げたのが昨年の7月なんですけど、「バーチャルハイドライド」の発表があった時は、こちらもがんばらないといけないなと、闘志を新たにしまして(笑)。ただ、あちらは、ビジュアル性をかなり重視していると思うんです。この作品は、私の好きな「ランドストーカー」や「ゼルダ」シリーズなど、数々の名作アクションRPGの優れた要素である、「頭を使う複雑なトラップや多彩なギミック」を3Dフィールドの世界に詰め込んだら面白いのでは、という発想から始まっているんです。ですから、プレイした時の印象はだいぶ異なるはずです。もちろん、シナリオ部分でも十分楽しんでいただけるものを用意しています。このスタイルが32ビット機における3DアクションRPGの新しいスタンダードになってほしいと思っているんですよ。

パイオニアLDC
亀井 毅 プロデューサー

メルカルト 盗賊

モニカ 王女

レオン 剣士

呪われた大国で若者達の思惑が交錯していく

## 冨士宏が描き上げた3人の勇者

キャラクターデザインは冨士宏氏が担当。そう、あの「ワルキューレの伝説」などで、圧倒的な支持を得た、独特なタッチの持ち主だ。プレイヤーは冨士氏によって描かれた性格のまったく異なる3人の主人公から1人を選ぶことができる。そして、すべてのキャラでクリアした時、この物語の全容が明らかに……。

# 特報!! SPECIAL REPORT 完成度―75%

## オリジナル要素も満載!! あの名作『V.R.』が復活!

●タイムワーナー インタラクティブ
●'95年末発売予定●価格未定●レーシング

# V.R. Virtua Racing バーチャレーシングサターン

## 生まれ変わったサターン版『V.R.』の見どころをチェック!!

1992年にアーケードで大ヒットした3Dポリゴンレース「バーチャレーシング(以下V.R.と略)」が、サターンで登場! 移植といっても新コースや車種の追加、さらにテクスチャーマッピング処理が施されたおかげで、画面が格段にグレードアップしているのだ。

アーケード版にあったオリジナルの3コースも復活。スタートシグナルだけでなく、レースクイーン達の動きにも注目したいところ!?

### Check Point 新たに増えた車種にも注目!

サターン版は、3車種に増えた32X版をさらに超える5車種がプレイヤーカーとしてラインナップ。マシンを選ぶのは君だ!!

F1: オリジナルと同じ、最速のレースマシン(になるはず)。

F160: F1のスケールダウン版。初心者向けのレースマシン。

COUPE: ハコのレースマシンの代表格。走りやすさに定評アリ。

GTP: ハコのモンスターマシン。耐久レースで威力を発揮!?

GO KART: レースの世界に入るなら、まずはコイツで腕を磨け!!

### タイムワーナーに聞く!! 『V.R.』コメント

サターン版の完成度は、現在75%くらいのところまできました。アーケード版の操作感やスピード感、臨場感をいかに再現するかに重点を置きつつ、オリジナル要素を付加させてパワーアップする方向で移植作業を進めています。今苦労しているのは「ハンドル」というアナログインターフェイスをいかにパッドで再現するかですね。とにかく「走って気持ちいい」ゲームになるよう頑張っています。

お題目の"牛"が出るかは「まだ[illegible]」とのこと

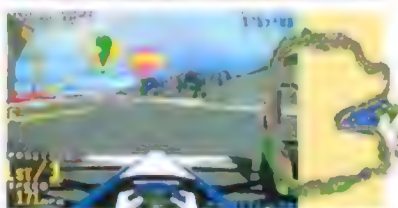
「上信越道への乗り換え」が新要素として入るかも

## 新たに追加された7コースを御紹介!

サターン版『V.R.』に追加された7つの新コースは、雪原コースをはじめ独創的なものばかりだぞ。

### ALPINE
#### アルプスコースは白銀の世界!

白銀に覆われた雪原を舞台にしたサーキット。コースの外側は真っ白な雪が続くので、いったんミスすると即スピン、なんて状況になるかもしれない。ときどき見えるケーブルカーが、山岳コースであることを教えてくれる?

### PACIFIC COAST
#### 海岸沿いで展開される白熱バトル

オリジナルの上級コース「アクロポリス」と同じように、海岸沿いに作られたサーキット。ポリゴンで作られたカラフルな気球についつい目を奪われてしまいがちだが、コース幅が広いぶんトップ争いはかなり厳しくなりそう。

### DIABLO CANYON
#### ジェットコースター感覚の岩山コース

"悪魔の谷"という名前がつけられていることからもわかるように、ココは自然の厳しさを感じとれるサーキットとなっている。アップダウンが激しいコースレイアウトとのことなので、ダイナミックな走りが期待できるハズ

### METROPOLIS
#### 近未来の市街地サーキット

開発者イチ押しのサーキットがココ。いわく、「[illegible]」とのこと。バックの夕焼けに映えるビル群の光が美しい。でも、[illegible]コースは[illegible]かも――。

### SURFERS SPEEDWAY
#### 西海岸の雰囲気を再現

こちらは気候の穏やかさで知られる、西海岸を舞台にしたサーキット。「スピードウェイ」と名付けられているので、レース展開が高速バトルの連続(になるはず)。ココのみ、OVALとROADの2種類のコースがある。

### AMAZON FALLS
#### 大自然を舞台にした新コース

アマゾンという一風変わった場所に作られたサーキットで、コースのあちこちでアマゾン川(?)から流れ落ちる滝を見ることができる。コースの近くにモアイ像がいくつも建っていたりと、なんともアヤしげなコース(失礼!)。

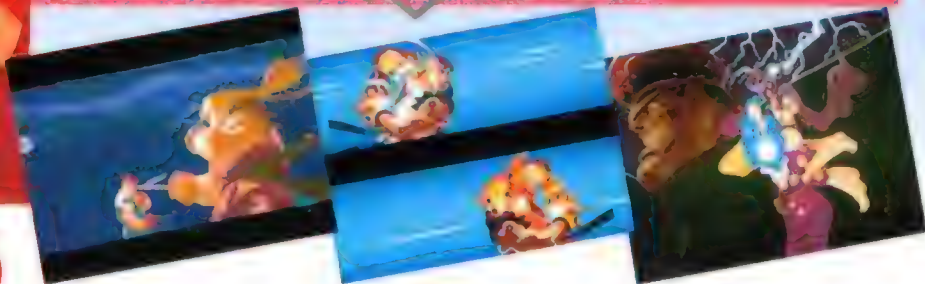
特報!! SPECIAL REPORT

# カプコン本格的に始動！

TRY NEXT

# ストリートファイターZERO 移植決定!!

●カプコン●今冬発売予定●価格未定●対戦格闘

まさに衝撃的な発表だった。東京国技館のスクリーンに流れた映像。「ストリートファイターZEROをサターンに移植します」という声。サマーフェスティバルに集まった人々から大きな拍手が湧き起こった…

## "ZERO"の特徴をおさらいしよう

### スーパーコンボ レベルゲージ

ストⅡXから加わったスーパーコンボシステム。"ZERO"では全てのキャラクターが2種類以上のスーパーコンボをもち、ゲージの溜まり方やボタンでの使い分けで3段階に使い分けることが可能になったぞ！

### ゼロ・カウンター

ガード状態から一瞬で反撃する「ゼロ・カウンター」。相手の攻撃を先読みし、必殺技を叩き込め。ダウン状態から移動できる「ダウン回避技」も使いこなそう。

### 初心者モード

最近のカプコンの格闘ゲームの特徴の1つ、「オートマチックモード」"ZERO"にも相手の攻撃を自動的にガードする「オートガード」はもちろん、ボタン2つでスーパーコンボが出せる「イージースーパーコンボ」もあるぞ。

## 魅惑的なキャラクター達・君なら誰を選ぶ？

カプコン人気ゲームキャラの夢の競演。過去の名作のキャラもよし、新キャラもよし、若き日のリュウ、ケン、いや春麗、どれもよしだ。ベガ、豪鬼、ダンの3人はアーケード版では使えたが、サターン版では使えるのか？ 裏技で使えるようになるのか？ 最初から使えるのか？ 技はすべて使えるのか？ 音声は？とにかく気になるこのタイトルだ。詳細は次号以降を待て！

 ※画面写真はすべてアーケード版のものです

MARVEL COMICS

# X-MEN

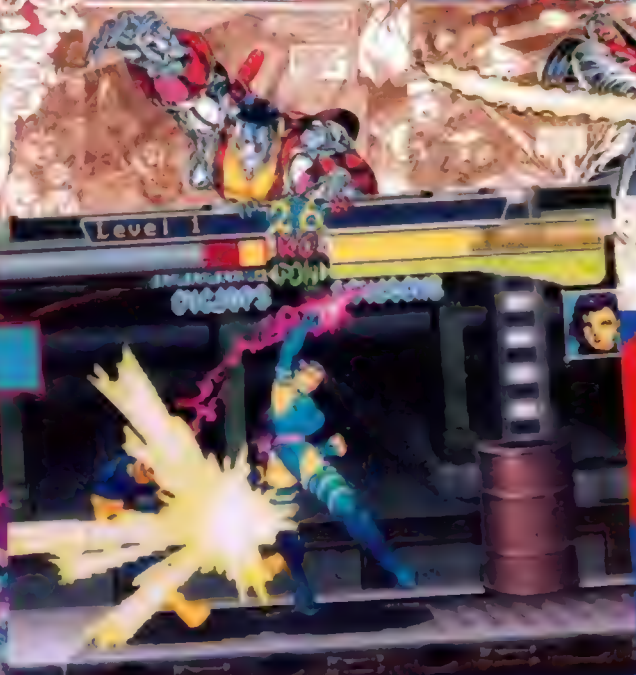
サターン発売直後からタイトル発表されていた、このX-MEN。格闘マニアの血をたぎらせるあの名作が、長い沈黙を破りついに姿を現した！

●カプコン●今秋発売予定●5,800円●対戦格闘

## CHILDREN OF THE ATOM

## サンプルROMを入手した！ さてその出来栄えは!?

サターンで動く！

結論から先に言うと、文句なく合格。総勢りなキャラクター達がスプライトを欠くことなく高速で動き回る様を見ていると、次世代機のパワーをビシビシと感じさせられる。ただ、CD-ROMという性質上、読み込みが若干長く感じられるかもしれない。そのサンプルで動作したキャラ4名。今回は、この4人を徹底紹介だ。

## CYCLOPS

主人公キャラだが、特に強い必殺技もなく、通常技のリーチも長いわけでもない。しかし必殺技の他に、しゃがみ投げ、3段ジャンプ、連続攻撃能力という特性を秘めており、全体的に堅実な[illegible]。オプティックブラストとレッグスローは空中でも出すことが可能だ。

HX・メガオプティックブラスト
↓↘→+PPP

オプティックブラスト
↓↘→+P

ライジングアッパー
→↓↘+P

XP・レッグスロー
敵の近くで ←↙↓↘→+P

正義感と責任感にあふれた人物で、X-MENのリーダーを務める。
本名：スコット・サマーズ　国籍：アメリカ
身長：190cm　体重：79kg

## WOLVERINE

HX・バーサーカーバレッジ
↓↘→+PPP

XP・バーサーカーチャージ
↓↙←+PPP

XP・ヒーリングファクター
↓↙←+KKK

トルネードクロー
→↓↘+P

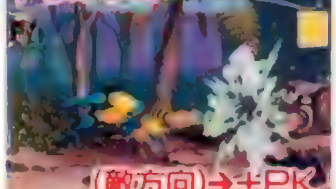
ドリルクロー
(敵方向)→+PK

見た目はちっこいオジサンだが、動作が機敏で、技のリーチも長く、必殺技も使用頻度の高いものばかりで、とてもバランスのとれたキャラクターだ。適当に闘っているだけで十分強く、そんなところも忠実に移植されている。空中で出せる必殺技はドリルクローのみで、キャラ特性も三角蹴りだけなのは、少し寂しいところ。

短気でケンカっ早い一匹狼。口は悪いが、義理堅く仲間思いな一面も…。
本名：ローガン　国籍：カナダ
身長：160cm　体重：88kg

# ICE MAN

体全体を氷に変えることができ、さらに大気中の水分から瞬時に氷を作り出すことができる。それを利用しさまざまな形の氷を作り出して攻撃する。他のゲームなら異色なキャラだが、X-MENではごく(!?)普通のキャラだ。

[illegible]のリーチはかなり長い。通常技が強力な上に必殺技の使い勝手がよく、飛び道具のアイスビームは技の前後の隙が少ないうえに空中でも出せる。また、アイスバランチは、攻撃力が非常に高い。キャラ特性は、飛び道具をガードしても削られないレーザー耐性だ。

深刻になりがちな傾向はあるが、子供っぽくて楽天的な性格の持ち主。
本名：ボビー・ドレイク　国籍：アメリカ
身長：173cm　体重：66kg

# PSYLOCKE

彼女の最大の特徴でもあり武器となるのが、キャラ特性の連続技攻撃能力である。弱から強へパンチからキックへと、通常技を連続的に繰り出すことのできるこの能力を使えば、いとも簡単に多段連続技を完成させることができる。また、どの通常技にもキャンセルが効くので、技の最後にサイ[illegible]を組み込めば、[illegible]より強力な連続技が可能となるのだ。その軽快な連続技の爽快感は、他のキャラでは味わえない魅力のひとつでもある。連続技マニアにお薦めのキャラだ。

外見は美しいが、性格はキツイ。東洋武術の達人で身のこなしが軽快だ。
本名：ベッツィ・ブラドック　国籍：イギリス
身長：180cm　体重：70kg

# 移植はある？いつ？ MARVEL SUPER HEROES

●カプコン
●アーケード
●対戦格闘

今月のAMショーで出展される超話題作がコレ！

待望のカプコンの格闘アクションの新作、その名は「マーヴル・スーパーヒーローズ」。X-MENの続編ともいえるこのゲームの特徴は、例えばジェム・アビリティシステム。敵を倒すことで、能力をUPするジェムを入手できる。超破壊力のインフィニティ・スペシャルも楽しみだ。真実はゲーセンで確かめよ！

シュマゴラス

ブラックハート

ジャガーノート

マグニートー

サイロック

ウルヴァリン

ハルク

アイアンマン

スパイダーマン

キャプテン・アメリカ



◆必殺技のコマンドはキャラクターが右向きの場合です
◆画面写真及びコマンドは開発中のものです

XP＝Xパワー　HX＝ハイパーX

# カプコンサマーフェスティバル in 国技館

## 今年も国技館は熱かったぞ！

８月10日、カプコンファンが国技館に集結／ 毎年恒例のカプコンのイベント、今年はゲーム大会に加えて新作紹介、篠原涼子さんなどのライブ、コスプレ コンテストなどなど、盛り沢山のイベントだったぞ。

篠原涼子

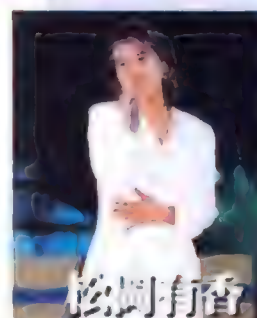
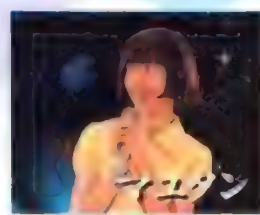
## 迫熱のゲーム大会!!

ゲーム大会は「ストリートファイターZERO」「ストリートファイターリアルバトル オン フィルム」「X-MEN」の３つのゲームで競われた。「リアルバトル」と「X-MEN」は家庭用で発売前にもかかわらず、なかなか高レベルな戦いが見られた。「ZERO」はゲーセンで鍛えたテクニックが次々と披露され、熱い戦いとなった。女性や小学生もかなり健闘していた。来年のイベントはどうなるか、楽しみ／

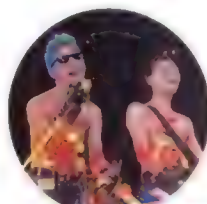
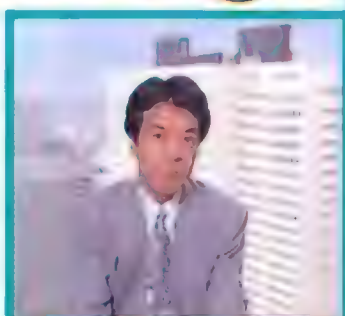
## 豪華ゲスト陣も駆けつけた／

松岡有香

マエクン

伊東克光

ライブではゲストの３人が持ち歌を披露。来れなかった黒田有紀さんもVIDEOレターで挨拶。

## イベントの華(?) コスプレコンテスト

カプコンキャラのコスプレは大人気。コンテストでは写真審査を勝ち抜いたレベルの高いコスプレばかり。かわいい女の子が多かったぞ。

## カプコン SPECIAL INTERVIEW

株式会社カプコン広告宣伝販売促進課
課長 永井 淳一氏

編集部：８月11日に２本リリース。ようやくエンジンがかかってきたという感じですね。

永井：新しいハードで遅れをとったことは否めませんし、ユーザーの方にはご迷惑をおかけしました。「X-MEN」もお待たせしました。

編：初のインタラクティブムービー「花子さんがきた!!」も出ましたが、このようなジャンルも、これからどんどん出していく予定とか。

永井：サターンにはいろんなソフトが必要だと思いますから。サードパーティもその辺を考えていくべきでしょうし、32ビットになって可能になったジャンルがあるなら、挑戦していきたいですしね。

特に次の「ストⅡムービー」は、ゲームというよりは、アニメに近い切り口で見てもらいたいですね。

編：サマーフェスティバルですが、これも以前のチャンピオンシップとは雰囲気が変わりましたよね。

永井：ウチの社長が30人くらいのコスプレの人達に囲まれて写真を撮られていたようです(笑)。

カプコンのマルチメディアの新しい方向を追求していきたいという表現が、今年はこんな形になったということでしょうか。

編：PSで発売される「バイオハザード」の移植はあるんですか？

永井：可能性がゼロというわけではないですが……。オリジナルに関してはハードの特性に合ったものを出していくことを考えてます。

カプコンは基本的にはどのハードにも同時発売、同じ値段、と考えているんですが、やはり開発など、諸々の問題もあります。その辺は納得していただきたいと。

編：今年の冬は「バーチャファイター2」と「闘神伝S」、そして「ストリートファイターZERO」が出るわけですが。

永井：市場の活性化の時ですね。サターンなら格闘はなんでもそろっている、という状況に近づけるわけで、いいことだと思います。

●アトラス●年末発売予定●5,800円●SHT●2人同時プレイあり

## 血湧き肉躍るバリバリ大冒険シューティング!!

93年度ベストシューティング賞に輝いた「戦国エース」に続く彩京の第2弾縦スクロールシューティングが、「女神転生」シリーズでおなじみのアトラスから移植・発売が決定した。ゲームの概要は、8方向移動でボムと4段階にパワーアップできるショットがある。また、ショットボタンを押し続けて離すと、特殊攻撃が出せる。気になる移植度は驚くなかれ、ここに掲載した画面写真はすべてサターン版のもの!! これを見ればわかるように、かなり高いレベルになりそうだ。

### ストーリー解説

人類が初めて動力飛行に成功したころの、今世紀初頭のヨーロッパが舞台。持ち主の願いを何でもかなえてくれるという魔法の力を持つ「アトラーの魔鏡」。世界に四散したその魔鏡の断片を求める冒険家達の中にそれぞれの願いを秘めた5人の大空の冒険家がいた。空路なき時代のこと、彼らは絶対的有利と思われたが、目的を同じくする恐るべき組織が動きだしていた……。

伝説の魔鏡は
あたしたち『トランプ』が

## 自機の選択は5人の中から選べる

この「ガンバード」の特徴は、自機が戦闘機などではなくて人間だということ（ロボットもいる）。乗り物もほうきや雲、人力ヘリなどさまざま。キャラごとにストーリーが用意されていて、デモシーンではバリバリ登場するぞ。エンディングも凝っていて1Pプレイ時でも分岐によって複数を用意。また2Pプレイも可能で、この時は選んだキャラの組み合わせでマルチエンディングになるのだ。

# SEGA SATURN PRESS!

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

## NEW RELEASE TITLE

今月も怒濤のように初出タイトルが盛りだくさん！ 今から要チェックの最新タイトルだ。



発売直前のセガサターンソフト大紹介!!

## COMING SOON SOFT

9月～10月発売のサターンソフトを集めたこのコーナー。総数25本が勢ぞろい！

## X-JAPAN Virtual Shock 001

●セガ
●10月20日発売予定
●6,800円
●ETC

1994年11月21日制作発表。でもXファンはいくらでも待ち続けるしXは期待を裏切らない。このゲームも…

### ゲームもミュージックも本格派!!

(主に)女性ユーザー、お待たせしました。TOSHIKIが、HIDEが、TOSHIが、HEATHが、PATAが貴女だけのものに!

内容はまず東京ドーム公演中のバックステージを探索、Xのサポートメンバーと会話し、情報をゲット。ポイントでは最新曲が3曲のフルスクリーン実写のLIVE映像を鑑賞。かつ、その映像を4つの角度から自由なカメラワークで編集する。

ビジュアルショックからバーチャルショックへ、Xのさらなる挑戦を見よ!

## セガ インターナショナル ビクトリーゴール

完成度 ?%

●セガ
●10月予定
●4,800円
●スポーツ

データやデモを一新し、今度は世界の強豪を相手に試合をすることに。一部の裏技も健在だとか?

あの「ビクトリーゴール」のバージョンアップ版が早くも登場。今度は全12チームによるインターナショナルなサッカーが楽しめるぞ。一見すると前作「ビクトリーゴール」と同じようだが、操作性や動きなど、バランスを改良した完璧版となっている。「V・S」のデビッド氏、「デイトナ」の光吉氏らによる音声の追加、各国の国歌の挿入など、音のほうも手を加えられており、前作を経験している人も、新たな気持ちでプレイできるぞ。

## マスターズ 遙かなるオーガスタ3

●T&Eソフト
●8月22日発売
●5,800円
●ゴルフSLG

君もマスターズトーナメントになぐり込み。4日間の組み立てが大事なんですよねぇ、戸張さん……。

3Dゴルフシミュレーションの決定版がサターンにもお目見えする。本作のセールスポイントは溜息が出るほど綺麗なグラフィックと、4日間にわたって死闘を繰り広げるマスターズモードの存在だ。さらにマスターズトーナメントの数々の記録に挑戦できるのも、ゴルファー魂に火をつけてくれる。平均パット、パーオン率など細かく記録が残せるので長く楽しめることだろう。平均ストロークは最低限60をめざしてほしいな。

### マスターズに挑戦!前作よりさらにグラフィックが向上したぞ!

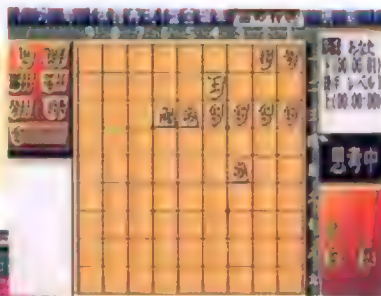
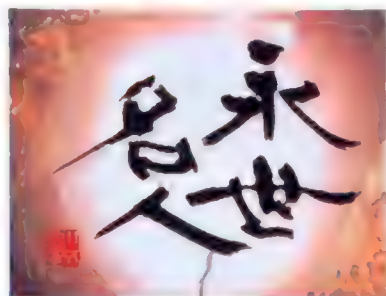
# 永世名人

完成度 100%

●コナミ
●8月29日発売
●5,300円
●将棋
●2人対戦あり

こうした作品は見た目こそ地味だが、現在ではあまり見受けられない「質で勝負」という剛健派も多い。

将棋ソフトの常識を覆す、新思考ルーチンの「予測読み機能」が特徴の「永世名人」。サターンの将棋ソフトではマウス初対応ということで、快適な操作で打てるぞ。

## 詰将棋の解答機能つき

## 棋譜データの記録を残せる

棋譜の途中セーブや再現もフォロー。さらに、過去の棋士の名勝負も用意されており、その棋譜も見られる。

## 予測読み機能により待ち時間を短縮！

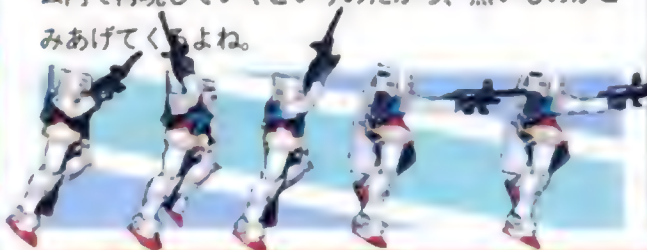
# 機動戦士ガンダム(仮)

完成度 30%

●バンダイ
●発売日未定
●価格未定
●シューティングACT

アニメは手を変え品を変えて、どんどん様変わりしているけど、やはり元祖のシリーズがいちばんだね。

レンダリングされたCGにより、リアリティあふれる動きを見せるモビルスーツの数々……。今なお根強い人気の「機動戦士ガンダム」を、横スクロールアクション＋シューティングに仕立てたこのゲームに期待している人も多いだろう。

なにしろ、当時のアニメのストーリー展開をゲーム内で再現していくというのだから、熱いものがこみあげてくるよね。

## 赤のシャアザクが襲う

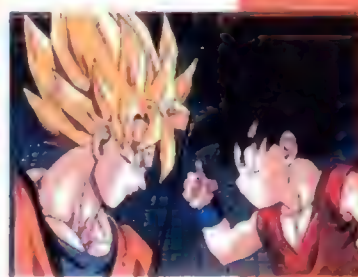
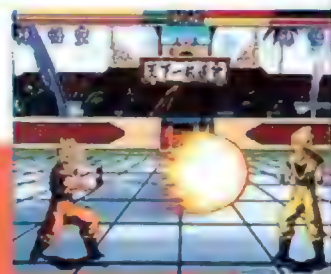
# ドラゴンボールZ 真武闘伝(仮)

完成度 45%

●バンダイ
●11月発売予定
●価格未定
●アクション
●2人対戦あり

他機種版とほとんど感触は同じということだが、新要素もあるらしい。でもそれはまたいずれ、別の機会に。

スーパーファミコンなどで登場し、現在は32ビット機に展開しつつある「ドラゴンボール」シリーズだが、この作品も基本的にはその流れを汲んだものになるようだ。相手との間合いが離れると画面が2分割されるデュアルスクリーンや、特定の条件のもとに発動する一発逆転性のある必殺技も踏襲されている。サターン版オリジナル要素があるらしいのだが、メーカーさんがなかなか教えてくれないのでもう少し我慢しよう。

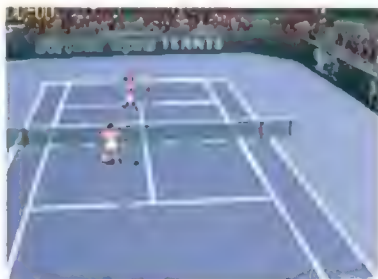
## 燃える 熱血孫親子

## バーチャルオープンテニス

完成度 80%

**3Dコートでのリアルテニスはデモも美麗**

イマジニア／10月27日発売／7,800円／スポーツ／4人同時プレイあり

イマジニアのバーチャルシリーズ第2弾はポリゴンによるテニスゲーム。電源をオンにして最初に驚くのがデモの美しさ。

3Dということで気になる操作性だけど、トレーニングモードが用意されているから心配はいらない。サービス、レシーブ、スマッシュをそれぞれ練習できる。

キャラクターは10人の中から選べるんだけど、女性がいないのは個人的に残念。でも試合を始めるとそんなことも忘れちゃう。ボールに飛びついてくトコなんか、すっごいリアルで今までのテニスゲームじゃ絶対に味わえない感覚だね。接待ゲームとしても重宝するので、長く遊べると思うよ。

ストローク戦もネットぎわの攻防も、ほれこのとおり。先読み合の駆け引きだね

## プロ麻雀　極S

※画面は開発中のものです

完成度 70%

**いったいどんな卓で打てるのかは謎？**

アテナ／今秋発売予定／6,800円／麻雀／1人プレイのみ

麻雀ソフトは今までに数々のものがあったが、なんとこの「極」は実在のプロ雀士16人が登場し、彼らの打ち筋を再現した思考ルーチンと対局できるのだ。ちなみに、ひとあし早くST-V版がゲームセンターで出回るそうだぞ。

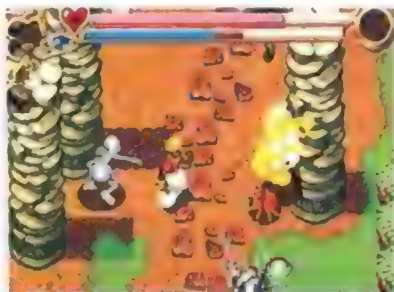
### 実在のプロの雀士10人と対局できる

## レジェンド・オブ・トア(仮)

完成度 5%

**「ストーリー・オブ・トア」ってやってみた？**

セガ／発売日未定／価格未定／アクションRPG

来年春の発売を目指し、古代祐三氏率いるエインシャントが開発を進めている「トア」の第2弾は、新たな主人公レオンが精霊界を冒険するという内容だ。画面写真はまだまだ開発初期の段階のものだが、一回り大きくなった主人公が爽快なアクションを見せてくれそうだ。細かい演出はもちろん、今回はストーリーも凝っているぞ。

主人公を助けてくれる精霊達も、前作からのイフリート、ディト、パウ、ジェイドに、エアル（風の精霊）とプラス（音の精霊）が加わった

## ハットトリックヒーロー サターン

完成度 40%

**オリジナルモードがついてサターンに登場／**

タイトー／11月発売予定／価格未定／SPT／4人まで同時プレイ可能

アーケードで人気だったサッカーゲーム「ハットトリックヒーロー」がサターンで登場する。サターン版ではアーケードと同じように6チームに勝ち抜いていく〝アーケードモード〟の他、ワールドカップ風のリーグ戦方式〝ワールドリーグモード〟、練習用の〝エキシビジョンモード〟の2つが追加された。もちろん、アーケード版同様、操作のしやすさやスーパーシュートなどハデな演出などは忠実に移植が行われるようだぞ。モードによって異なるが、多人数プレイは対戦プレイと協力プレイの2つが入る予定だ。

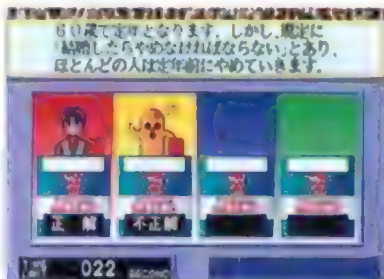
ボールを胸でトラップしている。キャラの細かい動きがどこまで再現されるか楽しみだ

## アメリカ横断ウルトラクイズ

完成度 60%

悪名高きジャンケンもあるでよ

ビクターエンタテインメント／10月27日発売／5,800円／クイズ

サターン初のクイズゲームとして登場するこの作品、日本テレビの「ウルトラクイズ」というメジャーな題材もうれしいが、なんと最大4人までの対戦プレイが可能だってことも忘れちゃならない。やっぱり、対戦は人数が多いほど盛り上がるもんね。多彩なクイズ形式による展開もナイスだぞ。

[illegible]

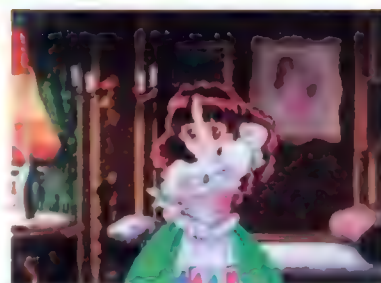
[illegible]

## プリンセスメーカー2

完成度 65%

8年も育てていくと愛情もひとしおと……

マイクロキャビン／10月27日発売／7,800円／育成SLG／1人プレイ

いよいよ発売日も近くなろうとしている今回も、新着画面だけでもうしわけない。しかし、マイクロキャビン内では、すでにひととおりプレイできる程度までできあがっており、新規グラフィックともども期待してて良さそうだぞ。来月の大紹介を待て。

女の子の身長や体重、年齢の変化で徐々にグラフィックも変わっていくのがすご[illegible]

### 実写を融合したバカンスシーン

前回に引き続いて、バカンスシーン[illegible]

## 新作ハミダシ情報

今月も新作情報が多くて誌面が足りないくらいだ。ココに載せているほかにも色々ネタがあるので、来月も楽しみにしてほしい。

EAVからも新たな対戦ソフト[illegible]

[illegible]ソフト[illegible]のサターン移植版も公開

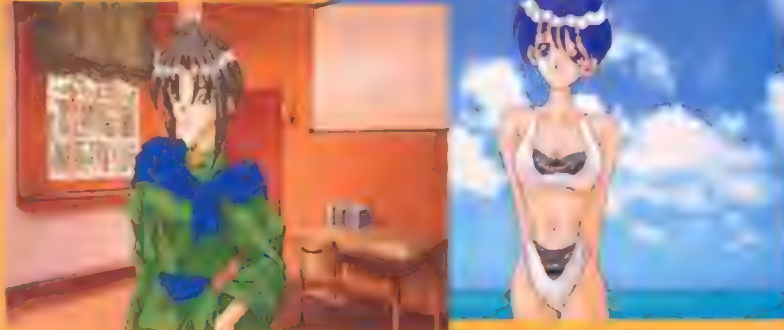
ST-Vから移植の「[illegible]」がいよいよ登場。[illegible]にも人気が出そうなカワイイ[illegible]も魅力のおちモノパズル。

分割画面による2人対戦やムービーカードを使った[illegible]ビジュアルが楽しめるバッド・イン・ビデオの[illegible]。開発中画面を公開。これからもっと良くなりそうだから期待せ[illegible]

ヴァージンから米国生まれのシューティング"カオスコントロール"がラインナップ！

ギャガからはハマコー氏が声優に初挑戦するアドベンチャー「サイコトロン」だ。

[illegible]ルパン三世[illegible]

アークシステムワークスは育成SLG「ウィザーズハーモニー」で初参入。

# Voyager ボイジャー

USER'S VOICE TRANSPORT

## THE CIRCLE OF SATURN

# 土星人の環

### NAVIGATOR : pana

**この夏、何が怖かったって、それはカミナリ。夕方にわかにザーザー降りになったかと思えばガラガラぴしゃーん！ …で、落雷による停電のおかげでやってたゲームも水のアワ…。**

はじめましてpanaさん。人知れず、むなしいとわかっていながら“次世代機買わない運動”を続けてきたオレも、ついにサターン買っちゃいました。以前は「時代が変わってもオレはメガドライバーをやめん！」などと豪語していましたが、もう疲れました。32Xもスペハリ、「アフターバーナー」というエサにつられたような気がしてならないし……。これからは静かに、決して感情的にならず、メガドラの滅びゆく様を見守ろうと思います。こんなひねくれたオレですが、VOYAGERのお仲間に入れてくれませんか。

（福岡県・川崎禎晃・21歳）

あらあら、謙虚なお方。キャンペーンBOXで晴れて新規土星人になった皆様もいっしょに、どーぞよろしく。アタシのメガドラ＆メガCDもタマには灯がつくわよ。だって怪しいソフトが超お買い得なんだもの、今。

夏だ！ 海だ！ 花火大会だ！ と世のお子様達は楽しんでいらっしゃるようだが、その中で唯一、暗い部屋に閉じ込もっている！ そう、それは浪人生！ ううっサターンやりてえ！ 誰か俺に偏差値をくれえ～っ！

（東京都・ノがクセな浪人生）

行きたかった国立、私立は全滅し、あまつさえすべりどめの大学にまで入学拒否された10年前のアタシ……。が、キネン受験で受けた某有名女子大だけには受かっちゃってました。以来、人生ナメてます。そして今、ここにいます。キミもがんばれ！ 説得力ゼロよね、こんなの。

サターンがCDを読み込んでいるキュルキュルっという音を聞きながら、ゲームの画面が出るまで待っている時間に、これこの上ない幸せを感じる。

さらに10歳になる僕の妹は、「嫁に行く時はサターンと一緒」などと言って、本体の裏に名前を書いてしまった。

（北海道・グレートちゃぶ台・20歳）

一転してなんて幸せな情景でしょう。ほほえましい兄妹の姿が目に浮かぶようだわ。こうなったら彼女がお嫁に行く日まで、なんとしてでもサターンにはがんばってもらわなきゃね。

先日、スーファミの「三國志Ⅳ」を中古で買うと、前の持ち主の新君主、新武将がバックアップに残っていて、大爆笑！ 新武将は女ばかり、しかも年齢が小学生！ CDになると、プライバシーが守れていいなあ……。

（大阪府・スーパー32X指定）

RPGで名前つけるのもこっぱずかしいのよ、結構。それぞれ思い入れがあるんだろうけどね。そういうアタシは男だろうが女だろうが、吾郎と名乗らせるのであった。

やあ、panaちゃん、こんにちは。初投稿ですじゃ。初投稿でいきなりなんじゃが、わしゃもうこの本買うのやめようと思うとるんですじゃ。理由？ まあ言われんでも大体わかりますじゃろ……。まあとりあえずすくすくと“次世代”とやらを楽しんでおくれ。

そうそう、最後にじじいからサターンユーザーにヒトコト言わせておくれ。「てめえらポリゴンだ18禁だとガタガタぬかしやがる前に「エイリアンソルジャー」やりやがれ!!」おっと、つい気が荒ぶってしもうたですじゃ。すまんのう。どうれ、そろそろ日課の「連獅子」探しに行くとするかの。それじゃこれからも元気でやっとくれ。あでおすじゃ!!

（神奈川県・スロウジャベリン）

まーまー。もうすぐ敬老の日だし、大らかな気持ちでここはひとつ。おじいちゃんこそ、いつまでも元気でいてね……。

自分はバーチャ２で女の人とやると手加減してしまう。それで負けそうになるとヤベーと思い、なんとか勝つ。いつもその繰り返し。

最後の仕上げに上から踏みつけてなじませるって？ 「王様のレストラン」は面白かった……。

大阪府・存何在処

自分が悲しいぜー。

（静岡県・カケろう）

そーやって相手が試合をコントロールしてるかと思うとまた、悔しくなっちゃうのよねー、女の子って。ふてきな奥さんは例外っぽいけど。

この前、好きな女の子に告白したら、「自分の気持ちがよくわからないし……ゴメン」と言われてしまいました。そんな俺の心を、今夏発売予定の「ときめきメモリアル」がなぐさめてくれると思っていたのに、コナミさんー！ どうして年末発売に変わったのですか!? 夏休みに彼女のいない男のためのときメモでしょ。ハアー。くそっっ。

（広島県・フラフラレン・15歳）

せっ、青春してるなぁ…。ま、クリスマス＆お正月にさみしくなった時にはきっと、詩織ちゃん達がなぐさめてくれる……なんて、そんなコトじゃいかんよ、少年。おネエちゃんもゲームもあせらない、あせらない。いつか笑える日が来るのサ。

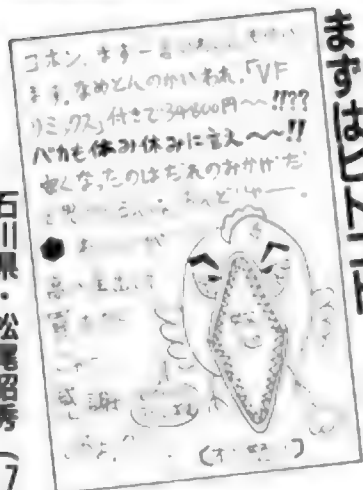
そんなトコロで今日はおしまい。皆様からの、なるべくシアワセなおはがきを待っているわー。

●SATURN噂の真相●「対戦ぱずるだま」はときメモのミニゲームとして復活するらしい（愛知県・犬塚秀）

KANKAN GAKUGAKU

久々に大量のはがきが寄せられた今回のテーマ。やはりショックは大きかった。バーチャとあわせて5万円以上も出して買った人々はどんな見解を？

## 今月のテーマ「突然の値下げ!? 買った私の立場は?」

まずはヒトコト

石川県・松尾昭秀（17）

●はっきり言って「バーチャファイターリミックス」つきで34,800円と知った時、怒りがこみあげてきた。私がサターンを買った日は、今年の6月8日。店にはポスターなどの告知もなく、店員さんは値下げのことなどヒトコトも言わなかった。本当にくやしい。もうちょっと宣伝のしかたなどを考えてほしい。

（愛知県・城戸稔博）

●今回の値下げはもちろん、ソフト同梱も、セガなら必ずやると思っていました（思ったより早かったけど……）。しかしまさか発売前のソフトがつくとは夢にも思いませんでした。1カ月近くも我慢させられたソフトのみの販売も、同時に行ってほしかったです。たくさん釣りたいのもわかるけど、釣った魚の気持ちも考えてほしかったです。

（北海道・二口周史）

●キャンペーンBOXをお買いになった方々へ……。ほんの一瞬でいいです。我々100万人の先人達に感謝してください。

（青森県・ミスターサターン・21歳）

●私はそれまでサターンを持っていませんでした。が、発表と同時に予約しました。セガサターンは「レイヤーセクション」が出る秋頃まで様子を見ようと思ってましたが、"限定"という2文字にひかれて買ってしまいました。彼は今、貧乏神として私の部屋に君臨しています。

（北海道・狼牙IZO・19歳）

●すばらしいことだと思いました。セガさんにとっては大英断だったと思います。中には値下げ発表の直前にサターンを購入してしまった方もいらっしゃるでしょうが、皆さんの買った1台1台のおかげで、発売後わずか半年で100万台を達成できたのです。皆さんもその時は、払うお金に見合う価値がサターンにあると思って買ったはずです。値下げによってサターンの価値が下がるわけではなく、この値下げでさらにユーザーが増えれば、市場が活性化し、より多くの、そして上質なソフトが供給されるはずです。サターンのこれからを温かい目で見守っていきましょう。

（神奈川県・土星人増殖計画・19歳）

●キャンペーンBOXを買った者として言わせてもらうと、初期のサターンが好きなのである。なぜならアクセス時の音はこちらのほうが静かだから。初期バージョンを持っている人は大切にしてほしい。何より記念すべきサターン第1号なのだから!!　（静岡県・高橋秀明・20歳）

●値下げ大賛成です／　自分のは高かったのに……なんて了見の狭いことを言わずに、前向きに受け入れましょう。ハードの出荷台数が増えれば、対応ソフトも増えるハズ。同じ話題を共有できる仲間も増えるし、ソフトの分担調達だってOKです／　それにソフトの価格も下がったことだし、これだけでもメリットは計り知れません。直前に買った人には、気の毒ですが、物には買い時ってものがあるのですから。

それに考えようによっては、すべてのサターンユーザーが恩恵を受けていると言えないこともないんですよね。確か、サターンが初めて出た時も当初の予定価格よりも5千円安い値段で発売されたんですから。半年前から購入資金を貯めていた僕にとっては結構嬉しかった覚えがあります。パソコンの価格破壊に比べれば、今回の値下げなんてかわいいものですよ。　（東京都・長谷川武史）

## いいたい放題

### なぜいつも後発なの?

●いつも疑問に思っているのですが、なぜ同じタイトルのソフトでも、サターンはプレイステーションよりも発売が遅いのでしょうか？

後発のほうがデキがいいのかもしれませんが、いつもプレステに遅れをとっているというイメージは拭い去れません。事実、プレステからサターンへの移植はあっても、その逆はないように思えます。サターンのラインナップはアーケードものに頼りすぎているイメージもあります。無理を言うようですが、同じタイトルは同時期に出してもらえると、変な不公平感もなくなると思うのですが。技術上の問題で仕方ないのでしょうか。

（茨城県・大島一郎・29歳）

### 誰もが楽しめてこそ……

●最近、ビジュアルシーン等の増加で、ゲームの情報やセリフが音声のみであることが多い。これはこれで結構だし、音声と文字が一緒に出るとうざったいのもよくわかる。しかし、これでは耳が悪くなってしまったらワケのわからない部分が増えてしまうのではないか。だからぜひ、字幕をON／OFFできる機能を付けてほしいと思う。特にRPGやADVは。他の人はどう思うかわからないけれど、私は耳が聞こえなくなってもゲームしたいと思うから。

マルチメディアなんでしょう？　五体満足な人だけに向けられたメディアなんて、ホントのマルチじゃないと思うけど……。ぜひ御一考を。

（宮城県・畠田礼治・18歳）

### サターンへの要望

●僕はサターンにロープレにもっと力を入れてほしいと思う。夏から秋にかけて結構タイトルが出るようだが、バーチャやデイトナのようなユーザーをあっと言わせるような超大作のロープレがほしい。最初はスーファミからの移植でもかまわないと思う。が、とにかくサターンだからこそできる、というようなロープレが早くやりたい。リアルさ、音楽、操作性、ストーリーの充実したものを。待っています／

（岩手県・セガラリー・15歳）

### こんなRPGに飢えてます

●いやいや、RPGが物足りませんな。立体バトルもいいけど、まだ初期の段階って感じ。やっぱ、ドラクエやファイナルファンタジーみたいなRPGがほしいですな。余計なものはつけないで。そういうものをやってきたプレイヤーは納得しきれませんよ。セガさん、新開発もいいけど、まずそういうの作って／

（埼玉県・S.S）

### RPGといったらこの人

●ドラクエシリーズを移植してくれとはいわないけれど、堀井雄二さんとセガが組んでオリジナルソフトを出してくれたら、と思う。堀井さんはRPGを作らせたら日本一だと思うし、無理だってことはわかってますが。サターンで新しいRPGを作ろうという気持ちはわかるけれど、オーソドックスなタイプで本当にストーリーを楽しめるRPGがないですよね。ストーリーがよくて、楽しいシステムで、超キレイなグラフィックで、ユーザーが受け入れやすいゲームを作ってくれたら、きっと売れると思うのになー。

（東京都・空色・24歳）

――てなわけで11月号はRPGで激論／ セガ・ロープレ支持派の反論を待つ。

●SATURN噂の真相●「心霊呪殺師　太郎丸」を、BEメガで作った"GOB"のゲームだと思っちゃったヤツが最低3名はいたらしい

●まあいいんじゃないかな。だって俺達1人1人がサターン買った成果だから誇りに思うぞ。ソフトの価格も全体的に安くなっているし、このまま売りまくって1,000万台になったらきっとソフトの価格は3千円台になって、その時はキャンペーンで「バーチャファイター5リミックス(仮)」が1,500円で出るはずだ！

(神奈川県・バーチャ
ラジオ体操第一よ〜い・27歳)

●私としては、この値下げはより多くの人にサターンを体験してもらうという点で評価したいですし、いつかは値下げされるだろうと思っていましたから……。しかし、たとえ値下げすることがわかっていたとしても、今まで買わずに待っていることなんてできなかったでしょうし、値下げで買った人より早く、いろんなソフトを体験できたと思えば高い買い物をしたと思うことはありません。既存ユーザーへの還元としては、やはりリミックスをプレゼントするべきだったのではないかと思うのですが。ところで私はリミックスの魅力に負けてキャンペーンボックスを買ってしまい、今、家にサターンが2台あります。どうしましょう。

(愛知県・ぐっち社長・21歳)

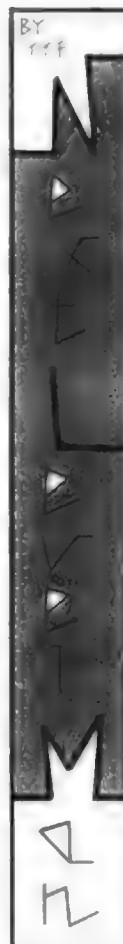
## 返信 ✉ セガより

賛成、反対さまざまな意見を読ませていただき、改めてユーザーの皆様のセガサターンに対する思いの強さを認識いたしました。

今回のソフトとハードの値下げは、これまでお買い上げいただいたユーザーの皆様がいたからこそ、さまざまなコストダウンを行うことができたと考えております。

ゴールドディスクのプレゼントはそれらのユーザーの皆様に少しでも報いられるよう考えた企画です（当たらなかった方々、本当にごめんなさい)。今後もユーザーの皆様に喜んでいただける企画を考えております。

それとともに、ハードの普及により、よりセガサターンのフォーマットでソフトを発売しやすい環境を作ることがハードメーカーの義務だと考えており、値下げに踏み切りました。そのことにより、質の高いそしてバラエティに富んだソフトを提供できるよう、今後も頑張ってまいります。

これからもセガサターンへの熱いご声援をよろしくお願い致します。

## 侃々諤々

11月号のテーマは
**"ロープレ"はRPGを超えられるか？**

これからのサターンに必要不可欠なのは面白いRPG。スペックを生かした斬新なシステムなどいろいろ工夫をこらした新タイトルが続々と発表される中、ユーザーが真に求めるRPG像を、今一度検証してみよう。ゲームの感想もどんどん聞かせてほしい。

# ふてきな奥さん&予備軍

### 奥さんの決断

♥プレステを買おうかサターンを買おうか悩みに悩んでしまった私。主人に「お前の好きなほうを買うといいよ」って言われて「じゃあ……プレステ買う」と宣言したのです。

7月中旬、ボーナスが出たので子供も連れてゲームショップへ出かけました。まずはソフトを見て……そこで30分以上迷ったあげく、結局買ってきたのはサターンでありました。主人はグレイテストナインが気に入ってハマっています。私はデイトナ、そして子供のお気に入りはもちろん「クロックワークナイト」です。サターンを買って本当によかった。

(東京都・関根ミワ・26歳)

### 私の彼は困ったちゃん

♥サターンの購入層は男性が多く、彼女はその恩恵に浴しているのでは？　とありましたが、ウチの場合は逆。ハードもソフトも買ったのは私！　ヤツはただそれで遊ぶだけ！　そのうえ、近ごろは「野球拳を買え」とうるさい。でもバーチャは私のほうが強いのでいつもボコボコにしてやってます。今は彼なんかより、ジャッキーに夢中。ああステキ……愛してるわ……♥

(京都府・ASKA・M・B・24歳)

### 女子大生吠える

♥サターンを買って、家に帰った日。親に思いっきり「何それ」と聞かれ、「……ゲーム」と答えると、「はあ？　そんなもん買ったん。いくら？　何してんの……大学生にもなって」と言われた。ああっ、悪うございました！　けどそんなもん呼ばわりするかぁ!?　大学生がゲームしたらあかんのか！この親は……。

私のまわりにはなぜかサターンを持っている女子大生がたくさんいる。男の子のほうが「金ないし……」とか言ってるんやけど、なんでやねん。ちなみに周りの女の子は「ジャッキーにしか愛はない」だの「アキラのピンポーくさいトコロがいい」だのいいたい放題。私はサラにしか愛はないねんけど、そう言うと「あの小姑？」と嫌われる……。みんなジャッキーとアキラ以外はどーでもいいのか？

(京都府・梨本一樹・20歳)

### ダンナの逆襲あるいは嘆き

♥ウチの奥さんは「PVみたいなゲームを買うような人とは、離婚よ！」などと激怒して買うのを反対していたくせに、今では僕から取り上げて夢中になってPVをプレイしている。「ボクにもやらせてくれ」と言っても、やらせてくれない……。おまけにバーチャも強いときたもんだ!!　あ〜、一生懸命頼んで買ってもらったセガサターン。今じゃカミさん1人の物となった……。

(広島県・まぬけな父ちゃん)

――男と女とサターンのフクザツな愛憎劇が展開するこのコーナー。いやー、みんなも参考にしてね。

(宮城県・畠田礼治)

# 鎮星画廊
## GALLERY OF SATURN

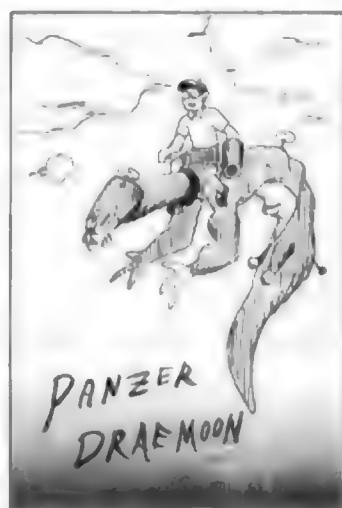
うおーっすっげー！ という作品がなかったので今回は一席ナシよ、です。気のせいか〝困った〟はがきが増えてきてるし…。

山形県・熊之助(18)
うむ、久しぶり。レオへのただならぬ愛情を評価して載せましたぞ。見苦しいが

鳥取県・TAMA(21)
ええ、見かけはあれなんですが、本当はいい子ですよ、リオンちゃんって。

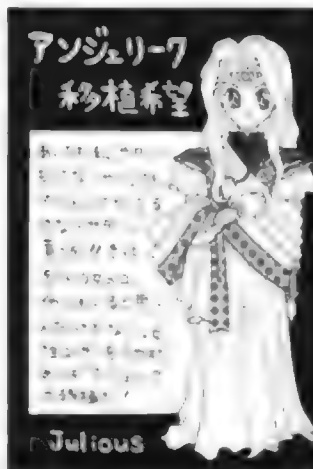
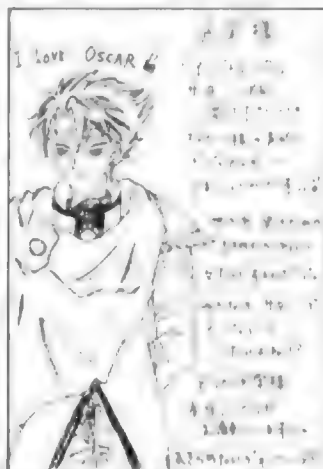
東京都・みやざきあきら
カッコいい絵。でもここだけ停電してるような画面の暗さ。メリハリ付けよう！

埼玉県・彩華
美しいのやら怖いのやらグロいのまで移植決定の喜びを乗せてたくさん来ました「Dの食卓」

熊本県・/X…(19)
えー、キミの大作には毎回シャッポを脱ぐのだが、次回からははがきサイズで勝負してくれたまい。新境地を期待してるぞ

愛知県・野村竜吾(19)
右の囲いに入れた方がよかったかもしれないが…

神奈川県・広田賢(23)
あのキュルキュルズリズリ感がたまりませんな。仕上げが丁寧でヨロシイでございマス

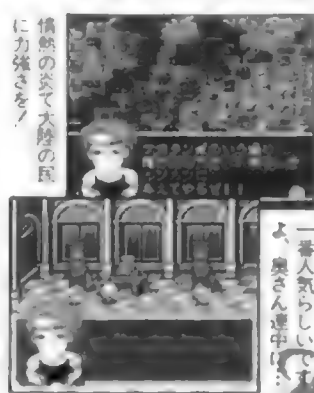
## あきらめません移植までは スーパーこひいき企画
# サターンでアンジェリーク!!

●何といっても今までにないジャンルですよね／ 青年美神が9人も出てきてグ～よね／ 私も31になりますが、おおいにハマってます。エンディングも全て見ました。も一最高ですね／ 特にオスカー様が最高。内容はもう少しむずかしくてもいいかなと思いますが、女性のためのゲームなのでそれでもいいと思ってます。うん、うん。オスカー様の笑顔が何といっても最高です。サターンへの移植を希望します。2でもOKっすよ／ （埼玉県・カティス♥）

茨城県・まみこ・22歳

大阪府・千秋

### ご存じない貴女に……
### 炎の守護聖 オスカー様

その熱いハートで炎の強さを与えてくださる守護聖様。笑顔からこぼれる白い歯と、迷いのない愛のセリフにしびれる乙女が続出
（推定22歳・射手座・AB型）

情熱の炎で大陸の民に力強さを！

一番人気らしいですよ。奥さん連中に…

# 俺のサターン
♬♪でっきるっかな
でっきるっかな
## ハテサテサターン
サテサターン♬♪

定義：ゴン太くんとノッポさんが無言のまま牛乳パックで作ったサターン。 （静岡県・荒木利明・26歳）
解説：子供ゴコロに晩年ノッポさんの手の震えが悲しかったNHK教育テレビの「できるかな」……。

●SATURN噂の真相●サターンの低価格化。円高は土星からの輸入にも影響を与えたらしい（新潟県・雑貨屋・竜）

千葉県・舞帝命

──これも健康的(?)いのよーな気がするか、夜中のアニメを見てる私としては…

サラ娘のびーちくを解禁した覚えはないのだが、ここぞとばかりに(?)描き込む者が急増しているのだ……

宮城県・鉄板(17)

大阪府・三島敏範(13歳)

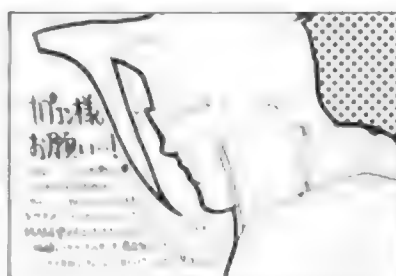
──ポォズといい、色といい、オットセイ以外の何者でもない。

## あきらめません移植(てる)までは!

遊んでシアワセになれる名作シリーズ……まで出ている

愛知県・理不尽丁(20)

実現度30%

京都府・桑山圭

祝!移植決定♡ 詳しくはP.71を見てほしい

実現度100%

兵庫県・伴田是清(15)

スーファミ等で人気。VIの発売が待たれる…。

実現度50%

## チョーシこいてる困ったちゃんズ

埼玉県・永沼純也(21)



2枚も載せたか しかし同情心は…

新潟県・中国人民解放軍を念力で支配

内容はサッパリだが、アイディアを評価したい。コラージュで誰か傑作を!

埼玉県・永沼純也(21)

何もいいたくない……。しかし似合っている……。

千葉県・クレイジーじじい(19)

これも妙に似合っている…大問題じゃ

## 鎮星画廊出展規約

●ハガキもしくはハガキと同サイズの厚手の紙に描くべし。
官製ハガキ以外の紙を使う時は、サイズをよく確認しよう。
●鉛筆はいかん。黒インクでハッキリと描くべし。
ボールペンも可だが、つけペン、グラフィックペン等が望ましい。
●カラーはいかん。線画で勝負の世界ナリ。
モノクロなりの効果を考えて描いた方がいいぞ。
●まとめて封書で送るのは可。でも料金には気をつけるべし。
他コーナーへの作品もまとめ送りOK。ただし住所・コーナー名はそれぞれ明記すること。
●切り絵、CGなど新手法開拓は歓迎するザンス。
何でも挑戦してみよう。だが載らなくってもうらまないように……。
●4コマはハガキサイズいっぱいに描くべし。
タテ長ではなく、ということ。文字は大きめに読みやすく書こう。

## アンケートのお礼とプレゼント当選のお知らせ

ソフトバンクゲーム雑誌3誌(The Play Station 7月号、Theスーパーファミコン7/7号、SEGA SATURN MAGAZINE 7月号)にて実施いたしました共通アンケートにたくさんのご協力をいただきましてありがとうございました。多数のご応募の中から厳正なる抽選の結果、プレゼント当選者を以下の方々とさせていただきます。今後ともご愛読の程、よろしくお願いいたします。

SEGA SATURN本体(1名)
和田　功(寝屋川市)

PlayStation本体(1名)
久田義人(北九州市)

テレフォンカード(30名)
鈴木隆之(世田谷区)
渡辺陽司(船橋市)
門田泰弘(大洲市)
毛利敏伸(福岡市)
石津博章(前原市)
川田博美(羽島市)
山田康司(安曇郡)
早乙女紀重(仙台市)
松井大介(京都市)
宇賀神香織(宇都宮市)
広瀬順子(厚木市)
小松山隆光(盛岡市)
鈴木英二(金沢市)
佐野貴浩(館山市)
須沢さとこ(港区)
横尾有紀(町田市)
平山佳寿依(川崎市)
大木　毅(伊東市)
長島祥夫(東松山市)
山崎聡子(京都市)
中尾大助(守山市)
青木憲浩(長崎市)
小黒隆敏(横浜市)
平磯健二(大阪市)
福田　仁(和泉市)
舘　孝輔(三重郡)
伊藤敏生(函館市)
亀井秀人(伊予市)
宝諸健一(福山市)
岸田太一(藤沢市)

以上敬称略

●僕の尊敬するN助教授は買ったばかりのサターンにリチウム電池を入れただけで「動かんぞ！」と激怒してました。ちなみに工学部です……。

（千葉県・十年早いヤツ）

●僕は発売前の「パンツァードラグーン」の体験版CD-ROMがあたり、友達を集めて早速やりました。やり始めてから２～３時間位の頃、友達Fが"やっぱり「パンツァードラゴーン」は楽しいよな"と言いました。あたりは静まり返り、Fがどうしたんだというような顔をしていたところに友達Xが「『パンツァードラグーン』じゃねーのか」とつっこんだので、Fの顔が真っ赤になったことを覚えています。（埼玉県・山中島学）

## CHIKUBIに会いたい!!

サターン、そしてニプレス・スーチーパイを定価で買ってしまった人々の嘆きのコーナー

サターン版にも、いよいよ待望のちくびが…。画面は～Special

●サターン本体は発売日に買い、スーチーパイも発売日に買った。別にいいんだよ、全っ然気にならないけどサ。でも、34,800円のサターン買ってスーチーパイRIMIX待ってるヤツ見ると悔しいなぁ。いや、きっと気のせいだな…。

（東京都・ホトトギス）

★大幅値下げのキャンペーンBOX発売、そしてあのスーチーパイの"付いてるバージョン"発売の知らせにダブルショックを受けてしまった、今、日本で最も不運だと思われる人々。おかげでどんな不幸な状況に陥ってしまったのか、この場で披露してください。最も不幸な方に"～REMIX"をプレゼントしまっせ！

取扱説明書のうしろの方に、ゲームタイトルが書かれた三角券が必ずついていますが、いったい何の役に立つのですか。集めるといいことがあるのでしょうか。

（愛知県・榊原浩和・16歳）

A さっそくセガの南雲さんに聞いてみたぞ。それによるとキャンペーンなどで使ったりするそうじゃ。今後サターンでもいろんなキャンペーンを行うらしいので、大切に保管しておくのがベストじゃな。そういえば、近々三角券を使って……いやいや、噂じゃがの。

## ポリゴン博士の知ってるおつもり？

## ひとことfrom地球人

◆食中毒に注意しろ!! オレが言いたいのはそれだけだ。（北海道・タケシ・18歳）

◆調子こいてプールでゲームギアやったら、手がすべって底に落ちちまった。（北海道・マコト・20歳）

◆もっと激しく!! 嵐のように……。BY ITO（長野県・ヒビキ・21歳）

◆ぼくのサターンは１日中ゲイシャガールズのCDを一生懸命回しています。ご苦労様。（鳥取県・タクジ・24歳）

◆野鳥は好きですか？ ……私は好きです。（愛知県・カズノリ・24歳）

◆留年決定。あと１年遊べるな。（山梨県・ケンジ・24歳）

◆もう頭ハゲそう……。（滋賀県・タケシ・17歳）

◆ああっセガ。僕はセガのマニアだ（と思う）。あっセガ。うっセガ。くっセガ。（岡山県・ヨウヘイ・17歳）

◆メガドライブのコーナーはできるだけ続けてほしいと思います。（兵庫県・ヨシカズ・22歳）

◆「闘神伝」より「闘神都市」がやりたい。（大阪府・サトル・21歳）

◆「アンパンマンは君さ！」のフレーズは「私もサザエさん、あなたもサザエさん～」に由来する。（群馬県・マサノリ・16歳）

◆あと１年と数カ月生まれるのが早かったら……。（福島県・ヤスノブ・16歳）

◆デイトナの上級の曲で、「I wanna fly sky high～」の後に「ズボン脱げたァ～」と聴こえるので、プレイする度笑っちゃいます。みなさんはそう聴こえませんか？（福井県・マサノリ・23歳）

◆最近うちのサターンちゃんはホコリかぶってテレビの下で眠っています。心臓にどーんとくるコワいADVがやりたいなあ……。（京都府・トミコ・28歳）

◆愛する者が死んだ時には、自殺しなけりゃなりません。私は中原中也が大好きです。（福井県・ダイスケ・16歳）

## INFORMATION

### 土星人の環
身のまわりのバカっ話や、怒った、感動したことなど、なんでもいいたい放題するフリートークコーナーです。

### ふてきな奥さん＆予備軍
ハードとソフトの購入層は圧倒的に男性ですが、その恩恵に浴しているのは奥様や彼女なのでは!? 実態を教えて！

### 知ってるおつもり？
ポリゴン博士がアナタの素朴な疑問にお答えします。とりあえずなんでもかんでも聞いてごらんなさい。

### 鎮星画廊
サターンソフトのイラストをはがきに黒ペンで描いて送ってください。はがきサイズの厚手の紙に描いても結構です。ただし、カラー、鉛筆の使用はご遠慮ください。

### ナイスポォズでぇす
本誌で見かけたヘンな写真、に見えてしょーがないポーズがあったら具体的な説明も添えて教えてね。

### ゲーム・くらしの知恵
アナタのサターンをもっとステキにするためのオリジナルなお知恵があったらこのコーナーまで。

### 俺のサターン
俺のサターンはこんなサターン。オリジナルなネーミングと定義を書いて送ってちょうだいね。ヤバイネタはイヤよ…。

### ゲームの木人
まずはサターンで初めてゲーム、そしてセガに触れた人々の微笑ましいエピソードを紹介していきたいと思います。

### 侃々諤々
ユーザーの本音をぶちまけるコーナーです。テーマ別の意見は「侃々諤々（テーマ名）」の係に、フリーの意見は「侃々諤々・いいたい放題」の係あてにお寄せください。なるべくはがきに簡潔な文章でお願いします。

VOYAGERはセガサターンユーザーの声を読者やメーカーに誌面を通して届けるコーナーです。当ページでは、読者自らが作る楽しい企画案も募集しています。サターンをプレイした感想などもどんどんお聞かせください。

### ●VOYAGERへの投稿は……
下記のあてさきにコーナー名を明記してはがきでお送りください。採用者全員（ひとことを除く）に図書券500円分を、さらに優秀作品にはお好みソフト（'95年９月末までに発売されたサターンおよびMDソフト）を差し上げます。

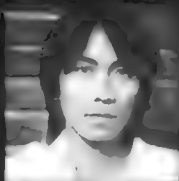
**9月号のゴメンナサイ** ●本誌P.172「次世代裏技リーグ」および付録P.10の「セガロゴマンを動かす」の記事中、「セガロゴマンを１P側のコントローラーで動かせる」とありましたが、正しくは「2P側で動かせる」の誤りでした。

**あてさき** 〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F ソフトバンク株「セガサターンマガジン」編集部「VOYAGER(各コーナー名)」係

# SEGASATURN SUPPORTERS VOL.8

# サターンの専門誌で連載っていうのはすごく興味があるな（沢村）

# BLOW

沢村　今度、セガサターンマガジンで連載を担当するっていう話があるんだけど。
野中　なんで、俺達が選ばれたんだろうね？
鈴木　なんか、後ろめたい気持ちがするな。
沢村　俺はすごく興味あるんだよな。スーパーファミコンもリアルもプレイステーションも持ってる。サターンはまだだけど。
鈴木　サターンって、まわりには結構持ってる人いるよね。この前も、レコーディングのミキサーさんが持ってきてたんだよなあ。
野中　「バーチャファイター」とか、5本くらいあって、待ち時間に結構やった。
野中　格闘を鈴木とやると、キーボードひいてるもんだから、指の動きが異様に速くて、連打で負けちゃうことがよくあるからね。こっちはギターのテクニック生かして、ビブラートなんかかけてもしょうがないし（笑）。
沢村　だからボーカルはRPGに走るわけ(笑)。レコーディング合宿の時、俺だけやったことなくて、いきなり負けたから、頭きてみんなより2時間早く起きて朝練したもん(笑)。どっちかっていうと格闘よりRPG系が好きなんだよ。サターンに手を出してなかったのは、その辺がないからっていうのもあるな。
鈴木　俺は車に凝ってるから、通信機能のあるレースゲームにはハマってる。煮詰まったりすると、「デイトナUSA」でストレス解消してる。でも、やっぱり昔やったゲームが好きなんだよね。「平安京エイリアン」とかほしいね。
沢村　ところで、こないだ、「TIZ」っていう作品の曲をやったんだよ。俺が歌詞やって……。
野中　ギターを俺がひいた。シナリオとか絵を見せてもらって、ここの部分でこの曲を使いますからって言われて。映画音楽を作るみたいな感じでやってて面白かった。
沢村　映画でも、ゲームの曲でも、流れてきた時、「あ、この曲いいよね」って誰でも時々感動することがあるんだけど、そういう音楽をこれからもやっていけたらいいなと思うね。

YAMATO SAWAMURA
*Vocal*

NORIO NONAKA
*Guitar*

HIDETOSHI SUZUKI
*Keyboard*

ボーカルの沢村大和、ギターの野中則夫、そしてキーボードの鈴木英利によるユニット「BLOW」。日頃、別々の専門分野に身を置く彼ら3人だが、「作詞家・作曲家・アレンジャーのユニットだって言うと、難しいことをしてるようだけど、「聞いて、歌ってて気持ちいい」というのはどんな音楽にもなきゃいけないと、全員が思っている」（ボーカル・沢村）という言葉のとおり、それぞれの個性が作り上げた1つのサウンドはとても小気味よい。4枚目のアルバム「BREATHLESS」（weaJAPAN／3,000円）も、これまで以上に親しみが感じられる。最近では、沢村と野中は田島里香に楽曲を提供。その中にはサターンに来年発売予定のソフト「TIZ」の主題歌もある。また、鈴木も藤重政孝らのキーボードプレイヤーとして活躍している。ゲームに強い関心と理解を示す彼らが、次号から本誌上で連載を開始。サウンドのプロとして活躍する彼らが、どんな展開を見せてくれるか期待は高まる。メッセージの宛先は、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク セガサターンマガジン「BLOW」係まで

# 最新! サターンの PERIPHERAL 周辺機器事情

最新のアナログスティックをはじめ、わずか10カ月余りの間に、あらゆるゲームシーンに対応できるほど充実した、サターンのペリフェラル。そこで、ここに改めてすべてを紹介してみよう。特に、最近サターン本体を買ったという新規ユーザーは、しっかりと覚えてほしい。バーチャガンは163ページで紹介するね。

## アナログミッションスティック

セガ／9月29日発売／7,800円

サターンの最新ペリフェラルは、初の純正アナログ・ジョイスティックだ。重厚なグリップ部分など、かなり本格的な仕上がり。対応ソフトなら、4点の赤外線センサーによってレバーの倒し角を検出し、上下(前後)左右への微妙で滑らかなコントロール・フィーリングを楽しめる。レバーの上部にはスロットルレバー(アナログ対応)と、B・Cボタン、さらに裏側にはトリガー(Aボタン)が装備されている。また、コンソール部分にもA～ZとL・R、STARTボタン、それに連射設定のスイッチが並ぶ。この仕様は基本的にバーチャスティックと同じだということ。

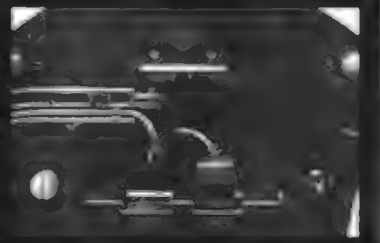
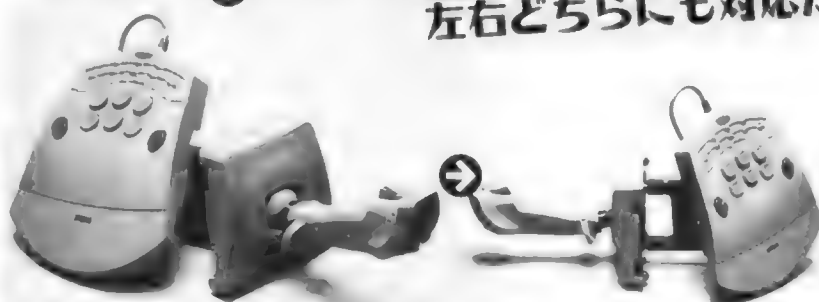
しかし、最も驚いたのは、スティック部分がスイングして、左右どちら側にも固定できてしまう機構。好みに合わせてセットできるわけだ。

同時発売の「ウイングアームズ」を皮切りに、続々と対応ソフトが登場してくる。結構お買い得だね。

### パンドラも対応してます

セガの社内では昨年中に仕様を公開していたらしいので、対応済みのソフトも存在するようだ。例えば「パンツァードラグーン」はこれが使える。

### 拡張コネクタでさらにすごいことができる!

背面には、接続する端子が2つある。つまり、メイン(すでに接続されているもの)と、サブでのツインスティックが可能というわけけだ。

曲線を多用した新しいフォルムは、シャトルマウスと同様アメリカでのデザイン。しかし、もっと驚かされるアイデアがスイッチング方式。背面の固定ネジを外して、スティック部分をクルっと反対側にスイングさせると……

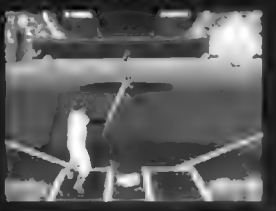
驚異のスイング変形で左右どちらにも対応だ

再び固定ネジを締めれば、スイッチング完了。実はこれ、アメリカ人は40%ぐらいが左利き[illegible]考え出された方法なのだ。レバー角検出の赤外線方式も、[illegible]を考慮して採用されたとか。[illegible]あるからなあ、やつら

## コントロールパッド

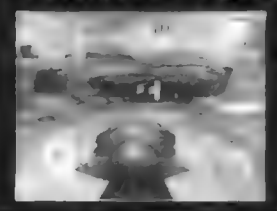
セガ・日本ビクター・日立／発売中／2,500円

ユーザーなら必ず1個は持っている純正パッド。他社に比べるとオーソドックスなデザインだが、A～Zボタンを鍵盤のようにたたく人もいることを考慮しているのだ。日立、ビクター製も完全な互換がとられている。

**このソフトをやるなら！**
サターンの標準てことは、いつかは業界標準のはず。その時は「グレイテストナイン」も第2のファミスタ。「『グレナイ』でYボタン押すとさあ～」って、誰にでも通じるようならサターンも安泰よ。

## バーチャスティック

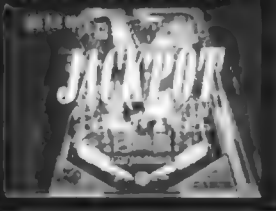
セガ／発売中／4,800円

「VF」と同時発売され、しばらく品切れ状態が続いた、純正ジョイスティック。適度な重量感とクリック感を保ちつつ、この値段設定は、さすがは業務用きょう体メーカー。8つのボタンに対応している連射機能も便利だ。

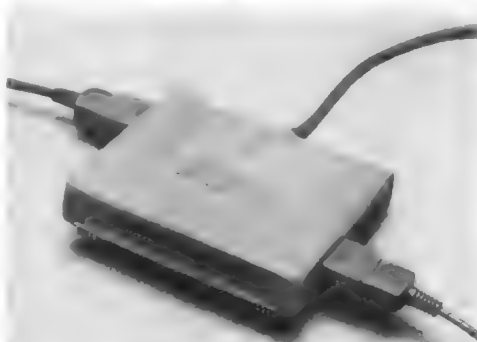
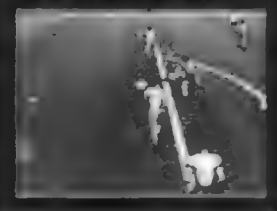
**このソフトをやるなら！**
親指と小指を自然にあてがえるLRボタンの配置がなかなか心地よいのでアリマス。「クランチェイサー」など、感覚的にLRボタンを押したくなるアクションゲーム向き。やっぱ時代は「L・R」か。

## シャトルマウス

セガ／発売中／4,800円

近未来的なデザインは、海外SOAによるもの。3ボタン（A～C）＋スタートボタンが付いていてかなり便利。操作感もコストから考えると合格点が付けてあげたい。サターンロゴ入りのマウスパッドも同梱されている。

**このソフトをやるなら！**
なんとなんと、「デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～」がマウス対応なんスよ。実は。台揺らしとか、マウスブルブルッってやるの、結構新鮮ですよ。さあキミも、ブルブルッって！

## マルチターミナル6

セガ／発売中／3,800円

6つのコントロール端子を備えた、多人数プレイようのマルチコネクター。しかも、1人の場合はどこにつながっていても検出してくれる優れモノだ。最大12人までというのは、すべてのスポーツに対応できるからだという。

**このソフトをやるなら！**
オススメっつったってあんた、対応してるのが今のところ「ビクトリーゴール」しかないでしょ。まあタコ足配線とか、見ていてなんか心が和むんですって人は、精神衛生上、押さえとこう。

## レーシングコントローラー

セガ／発売中／6,800円

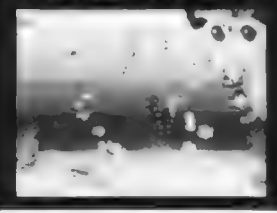
レースゲームの必需品。左右操舵用のアナログ入力ハンドルと、A～Zの6ボタン、それにハンドル内側に、クリック感の良いフリップスイッチがある。前後50㎜のテレスコピックと、上下40度のチルト機構は本格的。

**このソフトをやるなら！**
ハンドルといやあ、レースものが相場だが、「サブシグル」みたいな3Dロボットものでもやってみたい。今、ある中では「ゲイルレーサー」をはしゃぎながらプレイするのが平和的でオススメ。

## ファイティングスティックSS

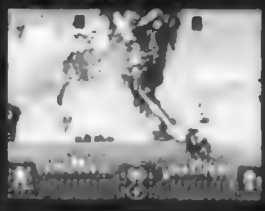
ホリ電気／発売中／7,800円

ジョイスティックの老舗、ホリの製品とあって、メタル製で無骨なデザインのボディに、業務用で使われている部品を使用したレバーとボタンが配置されていて、"本物"っぽい。秒間24発連射もすべてのボタンに設定できる。

**このソフトをやるなら！**
ゲーセン野郎必携のこのスティック。もちろん遊ぶゲームもアーケードからの完全移植タイトルにこだわりたい。「スーパーリアル麻雀PV」とか「スーチーパイ」とか……誰かツッコミ入れてくれ!!

## サンサターンパッド

サンソフト／発売中／3,800円

サンソフトのオリジナル。コマンドを入力したとおりに再現してくれる"プログラム機能"を搭載。しかも、VFの8つのコマンドはあらかじめ登録されているありがたさだ。3段階の連射とスロー機能までも付く。

**このソフトをやるなら！**
「バトルモンスターズ」や「ストリートファイター リアルバトル」といった対戦格闘にはぜひともほしい。スロープレイ機能でキャラ達の愉快（マヌケ）なカットがじっくり見られるからネ。

## パワーメモリー

セガ／発売中／4,800円

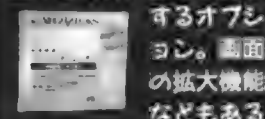
本体内蔵バックアップRAMの16倍、1Mバイトの大容量を誇るデータ保存用カートリッジ。フラッシュRAMという、電源（電池）を必要としない記憶媒体を使っているため、半永久的に（現実的には無理か？）使える。

**このソフトをやるなら！**
気づいたら「三國志Ⅳ」など内容的に重いものばっか揃っちゃった、って人は、早めに買っておこう。そうすれば泣く泣く「麻雀悟空」の本体セーブデータを消去、なんていう不幸も避けられるゾ。

## ムービーカード・ビデオCDデコーダ

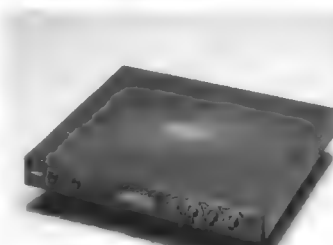
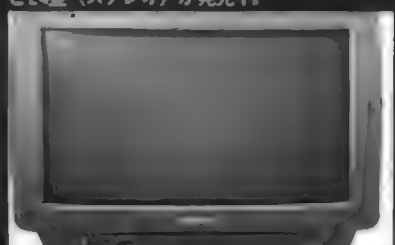
セガ・日本ビクター／発売中／19,800円

本体背面のスロットに差し込むだけで、ビデオCD（MPEG1）が再生可能になる。これをセットして初めて"完全なサターン"なのかもしれない。周辺機器としては割高だが、専用機の価格を考えるとかなりお得だ。

**フォトCDオペレーター**
高精細な画像データを再生するフォトCDに対応するオプション。画面の拡大機能などもある。

**電子ブックオペレーター**
英和辞書などの、電子ブックCD-ROMが使えるようになるオプション。対応ソフトが豊富。

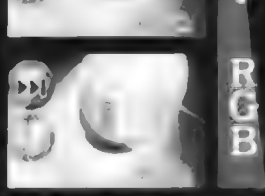
## カラオケユニット

日立／発売中／19,800円

サターン本体とテレビの間につなぎ、マイク音声を合成する、というカラオケ野郎必須の（？）周辺機器。当然、エコー機能も搭載。本体のボイスキャンセル機能と併用すれば、部屋が本格的なカラオケボックスになる。

**サターン対応TVがあるってホント!?**
日立のワイド型テレビ「Nextage」にはサターン端子付きがラインナップされている。専用ケーブル（別売り／2,600円）で、S映像と音声が接続でき、さらにサターン本体の電源を入れるとテレビ側のスイッチも入る機能まである。現在、20型（ステレオ・モノラル音声の2タイプ）と24型（ステレオ）が発売中。

## ステレオAVケーブル　モノラルAVケーブル　S端子ケーブル　RFユニット

セガ／発売中／各2,000円

本体同梱はステレオAVケーブルだが、使うテレビに合わせて、モノラルAVや、より鮮明な画像を楽しめるS端子ケーブル、それにビデオ入力がないテレビ用にRFユニットが用意されている（写真はステレオAV）。

S端子やRGBケーブル（未発売）と、その対応テレビを使えば、質の良い映像が楽しめる。

## アスキーパッドX

アスキー／10月発売予定／2,580円

標準パッドよりひとまわり大きく、独特な形状とデザインが目を引く。8つのボタンすべてに独立設定できる連射機能も持つ。また、ケーブルも1.8メートルと余裕あり。

## ファイタースティックX

アスキー／12月発売予定／3,580円

ゲーセンタイプのキーボードスイッチや鉄板（底部）の採用など、基本性能を重視。特別な機能はないが、この価格は魅力だ。ブラックのボディはハイサターンユーザーに。

# ペリフェラル開発者が明かす――これからのサターン周辺事情

**サターンの取扱説明書を見ると、今回紹介した以外にも、いろいろなペリフェラルが予定されているようだ。サターンの周辺機器を企画・設計・開発している専門の部署、第二設計部の椿部長に、これからの予定や、周辺機器の開発秘話を聞いてみた。**

セガ・コンシューマ開発設計本部
第二設計部　部長　椿　修

**編集部**　第二設計部というのは、どのような仕事をされているのですか。

**椿**　本体以外の、サターンに関連するすべての機器について、企画と開発を行っています。

**編集部**　サターンの取扱説明書にある発売予定のペリフェラルは、実際に開発が進んでいるのでしょうか？

**椿**　試作というレベルでは、ほとんどの機器ができています。ただ、実際の商品化は、いくつかの問題を解決してからになりますね。

**編集部**　商品化されそうなものは？

**椿**　ワイヤレス式パッドの商品化は近いかもしれません。バーチャスティックなどと同じ連射機能がついたタイプで、その他にも便利な機能を付加することを考えています。

**編集部**　コントロール端子はまだ、可能性を秘めていそうですね。

**椿**　サターンは、端子からのペリフェラルをコントロールするためのSMPC（システム・マネージメント・プログラム・コントローラー）という専用のLSIを搭載していて、（対応）ソフトにさまざまな情報を送ることができる。それから、端子には出力系もあるんです。ただ、音だけは出せませんけど。だから、まだまだ可能性はありますね。

**編集部**　他の端子はどうでしょうか。

**椿**　そうですね。サターンでは通信に対応していますが、その場合は背面のシリアルコネクタ（通信端子）にモデムを接続すれば、電話などを通してサターンどうしのやりとりが可能です。それから、MIDI機能もこの端子を使って活用することができるようになっています。ただ、実際に通信を行うことになると、かなりのメモリが必要になってきます。それとキーボードですね。これは特別すごい技術が必要なわけではないけど、メモリのほうは「パワーメモリー」なんかでは全然足りない。それでちょっと困ってるんです。ハードディスクなどは、価格やメンテナンスの部分で、家庭で使うゲーム機には向かない……。やっぱりコンシューマ機の世界は"価格"、つまりコストが厳しいですね。設計段階での、低コスト化や生産を海外に移すといった努力もしていますが、一番はやっぱり数量がどれだけ見込めるかということなんです。でも、それ以上に安全性ということを重視しなくてはなりません。

**編集部**　家庭での使用状況は予測がつきませんよね。

**椿**　設計段階で想定できることはもちろん対応しますし、安全性を評価する専門の会社とも契約しています。例えば、割れた場合でも破片がシャープな形状にならないようにするといった、ユーザーを守る基準を設けているんです。

**編集部**　業務用とは、かなりコンセプトも違ってきますね。

**椿**　例えばスティックも、ボタンの位置や手ごたえなどを（業務用より）長時間使用しても疲れないようには考えます。形状という部分ではコントロールパッドなどが一番難しいです。持った感覚っていうのは数値では表せないですから。初期デザイン段階で何十種類と考えて、その中から5、6パターンのモックアップ（模型）を作り、それでいろいろな人に感想を聞くわけです。

**編集部**　業務用のアトラクションに使われているヘッド・マウント・ディスプレイ（HMD）なども、家庭用での実現が難しいですか。

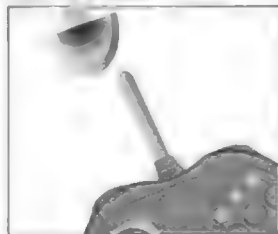
**椿**　これも随分と研究しているんですが、やっぱり、技術面より、健康上の問題ですね。いくつかのテスト結果では問題ないようですが、まだすべてを検証できたわけではない。例えば、遊んだ後でいきなり立ち上がって軽いめまいで倒れて怪我をされたら、何らかの責任をメーカーが負わねばならないのか、なども検討しています。それでも、やっぱり全周囲を見渡して遊べるというのは魅力がありますから、なんとか、クリアしていきたいですよね。

## というわけで 今後期待できる周辺機器

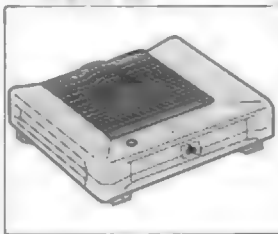
椿部長のお話から、いくつかの周辺機器について製品化の可能性を編集部で予想してみた。ますます夢が広がるね。

### ワイヤレスパッド

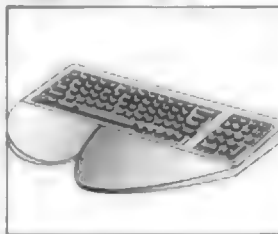
連射機能などを搭載し、1Pと2Pが別々に取り付けられるタイプで近く登場予定。サイズはちょっと小さいかも。価格や発売日も近くお伝えできそうだ。

**100%**

### 通信用モデム

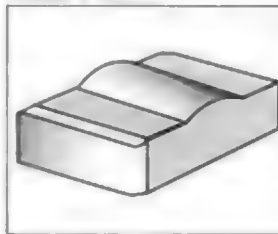
サターンの高速通信対応は、セガとしてもかなり本気のプロジェクト。クリアしなければならない問題は多いけど、近い時期に必ず登場してくるはずだ。

**70%**

### キーボード

試作品はできているそうだけど、家庭用ゲーム機では成功例がないだけに発売は難しそう。通信端末としての利用や教育分野のソフトが本格化すれば……

**40%**

### ハードディスク

通信やカラオケの端末としてサターンを活用するならば必要になりそうで、試作機もあるそうだが、価格やメンテナンスの部分で商品化は難しそう。

**10%**

### RGBケーブル

発売を望む声が一部でかなりあるため、セガも発売に向けて準備を開始した。未許諾の製品も出回りはじめているが、純正品がほしい人はもう少し待て。

**100%**

キミの見たい知りたいセガサターンの秘密をドクターKが明かす！

# NUDE na HARD

## PART8 サターンのライバル！ 64ビット機の素顔 〜その②〜

鉄壁のガードで断片的にしか姿を見せない「ウルトラ64」も、11月には全貌が明らかになるようだ。その時、任天堂が次世代機の本命馬としてのパワーを見せつけるのか、逆に拍子抜けなハード（またはソフト）のデキに、セガが笑うのか、それは2カ月先のお楽しみだ。ところで、なぜ任天堂がSGIという強力なパートナーを得られたのか、読者の皆さんはご存じだろうか？　実はセガとも関わりのある事情があったのだ……。今月は、他にもM2が抱える問題点や、すでに次の手を考えている（であろう）サターンのハードウエア事情を、ドクターKの視点から探ってみた。

### SGIと任天堂の提携は“棚ぼた”だった!?

任天堂がSGIと次世代機開発することを表明したのは、約2年前のこと。本来、セガや任天堂といったゲームメーカーは、ロジック設計やチップ製造してくれるメーカーと協力しながらゲーム機を開発してきた。ファミコンやスーファミはリコーと、サターンは日立、ヤマハ、日本ビクターといった複数社との提携。半導体メーカーでもあるソニーでさえ、プレイステーションのMPU（＊1）をアメリカのLSIロジック社に設計してもらっていたのだ。しかしこれらの会社は、ゲーム雑誌の誌面でとりあげられることは少なく、あくまで陰の存在でしかなかった。

ところがウルトラ64に関しては、シリコングラフィックス社（SGI）との提携をあたかも“宣伝”するかのように任天堂はパートナーの名を明かした。まあ、SGIという会社の実績と規模を考えれば、わからなくもないが……

ところで、SGIというワークステーションメーカーが、なぜゲーム機開発をすることになったのか、その経緯をたどってみると面白い事実が浮かび上がってくる。

まず1つの真実として、任天堂からSGIにコンタクトをとったのではなく、あることが元で転がりこんできた“棚ぼた”的な提携だったということだ。その“あること”とは、任天堂との提携以前に、SGIはセガに対して64ビット機の開発話を持ち込んでいたのだ。内容は、「64ビットのRISCプロセッサを50ドル以下で提供する」といった、魅力的なものだったという。しかし、セガはすでにサターンの開発に着手していたため、この提携話を受け入れるわけにいかなかった。そこでSGIは、次なるターゲットとして任天堂を選ぶ。ゲーム市場での実績やマーケットを持たない者にとって、巨大な販売網とブランドでゲーム業界トップを争うセガや任天堂の実績は、ぜひとも手に入れたい力だったのだろう

このタイミングとゲーム機開発に意欲を見せるSGIを、任天堂は見逃すはずもなく、とんとん拍子で提携が成立する。今思えば、当時スーパーファミコン市場は絶頂期であったものの、CD-ROM装置の開発でソニーと喧嘩別れし、次世代機開発の具体的なメドも立っていなかった任天堂にとって、SGIというパートナーの出現はまさに天の恵み……

こうして、完成したハードがウルトラ64なワケだが、11月になって「逃した獲物は大きい……」と、周囲から思われないようなソフト面での頑張りをセガに期待したい。

> **カ・シ・タ・シ 用語解説①**
>
> **?1 MPU**
>
> マイクロ・プロセッシング・ユニットの略称で、CPUをコアに膨大な周辺回路（本来CPUがサポートしていない機能）を1チップに小さくまとめたものをいう。昔は、モトローラ製のプロセッサ（68000系）をMPU（メイン・プロセッシング・ユニット）と言っていたが、実のところ、CPUとMPUの記述定義は結構あいまいだ。

### ハードウエアのパワーを前面に出したがる3DO

さて、前号で大まかな仕様を公表したように、M2のスペックも脅威的である。しかし、3DO陣営は「M2に見合ったソフトを供給できるのか」という大きな問題を抱えている。現に本体の普及は滞っているし、その原因は魅力あるソフトが少なすぎることにあるのは明白だ。今のようなソフト供給では、M2も3DO本体の二の舞になりかねない。

振り返れば、数年前3DOが発表されたあと、私は記事の担当ライターとして3DOジャパン社へ編集者やクリエイターの方々と取材に同行したことがある。その時の内容たるや、既存のゲーム機よりも数十倍優れた演算能力とグラフィック性能を唱い文句に「ハードウエアとしての優位性」を前面に押し出した話が多く、ネットワークを利用した情報端末機や双方向通信によるコミュニケーションなど、俗にいう「マルチメディアを意識した高性能ハードなのだ」と、熱弁を奮われた。もちろんソフトについても、当初発売が予定されていた数本のソフトをプレイさせてもらったのだが、ソフトの説明までもがハードの機能により実現された部分を宣伝し、肝心なソフトそのもののデキや販売戦略については、ほとんど話題にのぼらなかった。そこで、こちらからゲームソフトのことについて質問をすると、「3DOはゲームマシンではなくマルチメディアマシンですから……」と、ゲームソフトだけで評価しないでくださいと言わんばかりの返事が返ってきたのだ。この「マルチメディアマシンですから」という言葉の裏には、日本で真剣にマルチメディアを開花させようという意気込みと、ゲームソフトだけで勝負したらセガや任天堂といった大手ゲームメーカーにかなわない、という2つの意図が含まれていると私は感じた。その結果3DOはどうなったかといえば、読者の皆さんもおわかりのとおりだ。

### 64ビット機の攻勢！ セガだって黙っちゃいない！

では、今後はどのような変化があるのだろうか。各社の次世代機開発は、図1のような関係で成り立っている（ソフトウエア面は除く）。パッと見て気付くのは、ゲーム機レベルの開発に、世界でも一目おかれるメーカーが関わりを見せていることだ。これだけ強力な企業が絡んでいると、「たかがゲーム機」なんてレベルのハードは1つもない。特にサターン以降のゲーム機は、パソコンどころかワークステーションに匹敵するようなアーキテクチャが採用され、2〜3年くらいで「もう古い」と思わせる勢いでテクノロジーが進歩している。これは、サターン開発当初の予測よりも、ハードスペックの衰えが早まることを意味し、同じことは

プレステや今後発売されるハードにもいえる。ハード屋は、このような事態に備えて次の手を早々に考えておくことが重要で、セガも何らかの対策を講じてくるだろう。

今のところ、サターンの機能を拡張するという公式な発表はないが、注目すべき発言として、セガのコンシューマハードウエア研究開発部が、「次のゲーム機では100MIPS以上のプロセッサを使うことになる」といったコメントをしている（日経BP社・「日経エレクトロニクス」1995年5月22日号「安価で高速な組み込み用RISC」より）。もしかしたらコッソリと計画が進行しているかもしれないし、少なくともエンジニアの頭の中には構想が練られているのだろう。ただ、コメントにあった「次のゲーム機」とは、M２のようなサターンに搭載するハードを示すものなのか、または新しいアーキテクチャのゲーム機を示すものかは判断が難しいところだ。それにしても、かなり気になるコメントである。

## サターンの能力を拡張するとしたら？

とは言っても、セガからの正式な発表がないので、基本的なハードの拡張手段について考えてみよう。

まず、機能拡張には大まかに２通りのやり方がある。１つは、サターン本体の機能を殺さずに拡張する方法と、もう１つはサターン本体のCDドライブとコントローラポートだけを生かして、外部に新たなハードを構築するパターンだ。

前者のやり方は、いわばSFCのスーパーFXチップ的なアーキテクチャで演算やグラフィックス能力をアップさせるのだが、この方法ではカートリッジスロット→VDP・フレームバッファ間のデータ転送レートによって描画能力の限界が生じるため、大幅な機能強化は難しい。しかし、比較的安価に、しかもソフトの互換性を保ちやすい。

後者は、スーパー32XやM２の考え方で、外部にCPU、メインメモリ、グラフィックスチップ、ビデオメモリ、サウンドも強化したいなら音源チップやDSPを搭載し、専用の映像出力回路を付加するといった大がかりな手法になる。この場合、本体はコントローラポートの情報や、CD-ROMドライブからのデータを転送するだけでよく、新たに増設したハードウエアは、理論的にいくらでも機能強化ができる。ところがこの方法では、目標とするスペックが高いほどコストが跳ね上がるといったデメリットがあり、ハードの拡張というよりも、本体のコントローラとメモリ媒体だけを利用した、まったくのニューハードと考えていい。

以上のことからすると、スペック面でM２やウルトラ64と同等かそれ以上のものを目指すのであれば、M２のように新たなハードを搭載することになるだろうし、チョットした機能アップ、例えば、アンチエイリアシング処理（＊２）の追加などでいいのであれば、近い将来に安価で提供される可能性もある。でも、サターンユーザーの気質を考えると、M２ライクな大幅機能アップを望むだろう。ハガキに目を通すと、そんな気がする。例えば、「任天堂が64ビット機なら、セガは128ビット機を出して対抗だ／」ってな具合に、かなり無茶な声もある。これについては誤解があるようだ。今のハードは「CPUが何ビットであるかと、グラフィックス性能を含めたハード全体の能力は、直接的には関係しない」とだけ言っておく。詳しくは、来月号を見てもらおう。

### カ・シ・タ・シ 用語解説②

**？2 アンチエイリアシング**

異なった色の境目に中間色を配置して、色の境目を目立ちにくくする色補間処理。例えば、赤と青のドット情報があるとする。そのままでは、赤と青の境目がハッキリしているため、カクカクとしたドット情報が見えてしまうが、赤と青の間に、"紫"といった中間色を補間することで、色の境目をぼかしてドットのエッジを目立たなくする。この処理は、色数が少なく解像度が低下した部分にも効果があり、カクカクとした画素の粗が目立ちにくく、自然で滑らかな映像表現ができる。

## あなたの疑問をズバリ解決！ ハードウェアQ&A

Q：スーファミやプレステの映像が映らないということで、松下製のテレビが回収されたけど、サターンでも同じことがありえますか？　また、なぜこのようなことが起こるんですか。　（東京都・小林雄一）

●

A：この原因は、SFCやPSなどの映像出力で、"ビデオ映像"とRGB信号用の"同期信号"を併用して使えるようにしたことによる。厳密には、ビデオ信号と同期信号は信号規格（レベル）が違うため、別々に出力しなければいけない。しかし、今のテレビは少々の入力レベル誤差を吸収できるので、その力を利用してビデオ＆同期信号として判定できるように映像出力を加工している。回収されたテレビは比較的古く、こんな使われ方を想定していなかったから、特殊なビデオ信号を正確に判定できず、映像を表示できなかったのだろう。要するに、ゲーム機側の映像出力が厳密なビデオ信号規格と違っていたために、回収騒ぎとなったわけだ。サターンでも同様の症状が起きる場合もあるけど、その時は販売店に相談してみよう。

**あてさき**
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6　平田ビル2F
ソフトバンク㈱セガサターンマガジン編集部
「NUDE na HARD」係まで

# ひらけ!情報玉手箱

INVITATION FROM NEXT LEVEL MULTIMEDIA / 大谷和利

## ▶デジタルフォトでアメリカ便り

◆大谷和利◆

1958年生まれ。米国オクラホマ州立大学にて機械工学を専攻。帰国後、ソフトハウスMerge、コンピュータグラフィックスプロダクションStudio BCの設立に参画。1986年よりフリーランスとしてMacintosh関連のテクニカルライティング、マルチメディア・プレゼンテーション作成、セミナー講師、プレゼンテーションに関する企業コンサルタンティング活動を開始、現在にいたる。Power Mac 8100/80 などMacintosh 7台とNewton MessagePad、3DOなどを所有。

僕は今、ボストンで開かれているMacintoshコンピュータ関連の展示会を見るためにアメリカに来ている。そこで、今回は趣向を変えてExpo周辺の話題をカシオQV-10で撮った現地直送のデジタルフォトとともにお送りしよう。

### 新世代マシンは発見できず

とりあえずサターンのアメリカでの動向はどうなのかと探してみたが、一応発売されているとは言え、まだまだ従来機に押されて店頭で見かけることは少ないようだ。大手トイショップのシュワルツでもゲーム機の棚はGenesisやSuper NESに占領されている。その中で意外に健闘しているのが3DOとCD-Iであり、写真1のようにたまたま入荷したてらしい韓国のGoldstarの3DOマシンに展示スペースが割かれ、デモ機も置かれていた。

セガで目立ったのは本体よりも周辺機器で、写真2のMenacer(=脅迫者の意味)のようなシューティングデバイスに力が入っていた。

### Mac上の3Dゲームの傾向

最近ではMac上のゲームも3D化が進んでいて、迷宮の中を自分の視点で移動しながら敵を射殺していく「DOOM」や「Marathon」といったシューティングアドベンチャーがまだ人気を集めている。今年の新作(出荷は秋～冬)で気になったのは、Reality Bytes社の「HAVOC」(写真3)とAnark社の「GALAPAGOS」(写真4、5)だ。

サターンなどの新世代ゲーム機のプレイヤーの目からは、画面自体に新鮮さが感じられないだろうが、この2つのソフトには今後のゲームの進化を占うヒントが隠されている。

まずHAVOCのほうは、パソコンベースの3Dソフトでは常識とも言えるネットワーク対応に加えてボイスコントロールとVRヘッドセットをサポートしていること。ネットワーク対応もそれだけでは珍しくないが、MacとWindowsマシンをつないで異機種間で対戦できる点が革新的と言える。これは、例えばゲームギアとゲームボーイをつなげて対戦型テトリスができるとか、サターンとプレステの間で3Dの格闘ゲームを楽しむといった感覚だ。しかし、技術的には可能でもメーカーのメンツが絡んでゲーム機の世界では実現しそうにない機能ではある。

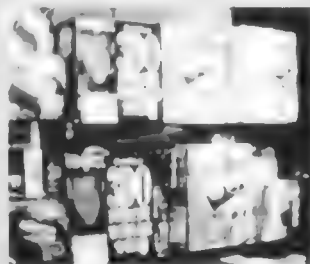
一方の「GALAPAGOS」は、人工生命のメンデルを学習させながら過酷な環境から脱出させるというもの。開発元のAnarkは人工生命技術を様々な分野に応用しようとする研究開発企業であり、独自のNon-Stationary Entoropic Reduction Mappingという理論に基づいてメンデルを創り出している。これについては全貌が明らかになりしだい、再びこのコーナーで詳しく扱いたい。

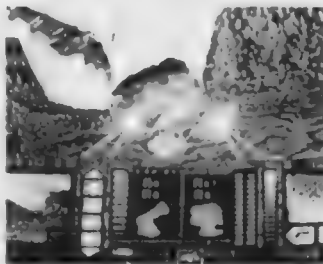
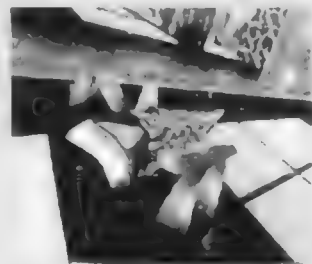
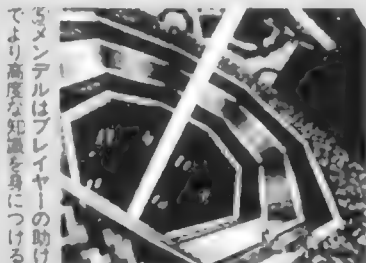
### Cybersmithはアメリカ版ゲーム喫茶?

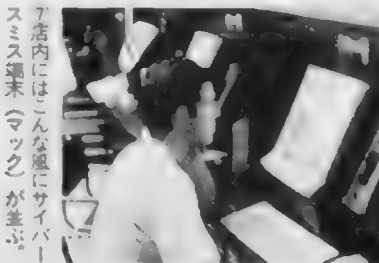
最後の話題は、やはりアメリカで流行りつつあるインターネットカフェのCybersmithである(写真6～7)。Cybersmithの特徴はその規模とサービス内容にあり、Macベースのインターネットアクセスに加えて、何とプレイステーションをコインオペレーション化したゲームコーナーまで備えている。

しかもPS用ゲームは文字もそのまま日本語で表示されるため、店員がわざわざ英語で遊び方を説明するという有り様なのだが、これがなかなかの人気。サターンではなくPSが選ばれたのは、ともかくアメリカでの希少価値からのようだが、どちらの機種も家庭で楽しめる僕たちはやはり幸せと言うべきなのだろうか。

## アメリカ直送のデジタルフォトグラフ

リードにもあるとおり、大谷氏は締め切りの時点でも遙か遠い異国の地に滞在中だったが、デジタルカメラと携帯用パソコン(氏はこんなダサい言い方はしない)、そして通信を使って、この原稿と写真を送り届けてくれた。サターンだって通信端子があるから……。

①(たまたま?)3DOとCD-Iが目立っていた商品棚。

2「Menacer」はシューティングゲーム用バズーカだ。

3「HAVOC」異機種間でのネットワーク対戦を実現。

4画面写真、主人公メンデルは、自分の意思を持つ人工生命だ。

5メンデルはプレイヤーの助けでより高度な知識を身につける。

6「最初のデートに最適」と書かれたサイバースミスの看板。

7店内にはこんな風にサイバースミス端末(マック)が並ぶ。

8デジタルフォトをマウスパッドやTシャツにプリントできる。

題字：珍宝堂同斎
ORIGINAL CONCEPT BY：胡散苔斎

## 日影街道を邁進するバ◎ゲーユーザーONLY

■E「てなわけで4か月ぶりの大バ王だが、最近の読者にはこれのページの意図も「バ ゲー道 の標榜も理解できんだろうな」■T「うん。なにしろ、僕達にいたっては13カ月ぶりの登場だしね。BEメガ時代からの読者も忘れてるよ。それはそうと、あの時は編集部に迷惑かけたよね。でも、今はシャトルマウスの球を代用できるんだからいい時代だね」■E「その話はもうするな。いくらバ 王が無法地帯でも、メガドラの話題は××読者に目の仇にされるんだぜ」■T「じゃあ、今回からなるべくサターンを中心にってことで、さっそくだけど、サターン初の本格的バ ゲー「バカボンズ」ってどう思う？」■E「あれはいいぞ。ポーズ画面とか、影男の背景、ゲームらしからぬ一流の音楽とか。タイトルには 平成 ってついてるけど、センスはまぎれもなく「元祖天才バカボン」だな。俺らの年代にしか通用せんが」■T「僕も当時は裏番組のガイスラッガーよりこっちを見てたから、いろんな意味で感動したね。でもさ、これコンピュータ戦で膠着して進めないんだ」■E「じゃあ、せっかくだから、この機会に必勝法を教えてやろう。まず、最下段のオールマイティーの横に同色を3つ並べるんだ。次に、その上の段に「同色のを2つ＋それと異なる色を1つ」という組み合わせをどんどん重ねる。写真の例だと、2段めより上の積み方は、左から同色を2つ＋別の色を1つだな。あとは最下段を消すだけでガンガン連鎖するだろ？」■T「あ、ホントだ。ウナギイヌまで40分でクリアできちゃったよ！」

**こう積め！**

モノクロ写真ではわかりにくいが、こういうこと。難易度はハートのほうがなぜか楽にクリアできる

## サタマガ編集部の怪！隣はマーガリン会館だ！

編集部のある中央区日本橋浜町って、なんかアヤしい建物が多いんだよね。こりゃ調査せねばってコトで、さっそくレッツゴー。最初のターゲットは、編集部ビルの隣にある日本マーガリン会館だ。うーん、何をしているところなのか気になる！ 現代式の礼儀作法"アポなし"で館内に入ると、ちょうどトイレから出てきた全日本マーガリン工業会会長の伊藤さんにお話をうかがえるコトに。伊藤さんによると、ここは日本全国24社のマーガリンメーカーの会合が開かれるところであり、メーカーから送られてくるマーガリンを検査する場所でもある。ここでの検査に合格しなかったマーガリンはJASマークをもらえないという、いわば"マーガリンの聖地"なのだ！そんなすごいビルの隣にあるなんて、サタマガ編集部って、スゴいんだな。よくわからないけど。さらに伊藤さんは、我々に"日本マーガリン工業史"なる貴重な文献を提供してくださった。ヒデキ感激!!（ヒデキ？）

貴重で年期の入った日本マーガリン会館のカンバン どーだ、まいったか！

## 浜町名所紀行①

【コナミ看板】

編集部が引越し（ほんの数百メートルしか動いてないけど）を敢行する前に入っていた建物の、ほんのすぐ間近に最近コナミの看板が設置された。この看板って、近くの高速道路を通る車が対象らしいんだけど、もしかしたら「パロ」みたいに、いつかスコーンとくるんじゃないかと思うと、近くを歩く私らも気が気じゃありません？

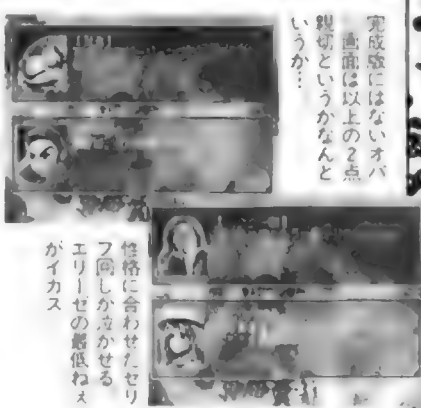
セガの新イメージキャラクター（になる予定の一）
## ペパの続編を勝手に予測!!

無事に下巻も発売されて、ついにストーリーが完結した「ペパルーチョ」。しかし「これだけ個性の強い（？）キャラクターが上・下巻の2本だけで終わるはずがない」とふんだ我がバ 王記者は、僭越ながら「ペパ」様の続編を予測してみました。えー、まず当然ですが、メディアはもちろんサターン、舞台もたぶん……同じでしょう。でもって、ストーリーはやっぱり下巻から1～2年後くらいかな？ あ！ ということは、主人公はもしかしたらトンガラの次世代にあたる4代目になるのかも（根拠はエンディングにあり）。そうなると、名前は香辛料系で……チリとか、そんな感じ？ わかった！ ペパの続編は、これが主人公だっ！

**結論**
今度のペパは赤ちゃんだ！

## おバ◎サンプル ◆リグロードサーガ

●セガ●発売中●5,800円

世の中にオバ なゲームは、数々あるが、こんなシャレたオバ サンプルを見たのは初めて。ものは、「リグロードサーガ」の5/2バージョンと書かれたサンプルCD。連休明けの深夜のマシン室でヘロヘロと規制範囲までゲームを進めていったわけ。そんで規制範囲のクィーンズ・ノーズ山横に行き雲海の賢者様に合ったとたん、この画面。眠気で朦朧とする頭に笑いが突き抜け、私ゃ思わずビデオプリンターのスイッチを入れちまっただよ。ゲーム雑誌の編集部向けのみにこんなギャグをかましてくれたのは開発元のマイクロキャビン様。なんともイキなはからい、ど～もでした。でも、こんなことしてるヒマがあったら早くマスターアップしてくれという話も…（笑）。

完成版にはないオバ画面は以上の2点。親切というかなんというか…

性格に合わせたセリフ回しか泣かせる。エリーゼの最低ねぇがイカス

## よりぬき編集後記

●メガドラ時代には異彩を放って、とっても粋だったのに、サターンに移行したとたん俗物に成り下がったメーカーのなんと多いことよ。なまじそこそこの作品でもユーザーがうっかり買わされてしまうからしかたないか？（佐々木KAFUち）

●八丈島へ行ったが、自分の島を自慢しまくるプリプリ県的な民宿のオヤジに遭遇。泊まり客用の風呂もロクにねぇボロ民宿のクセに何イバっとんじゃ！ でも島はかなり良かった。はぁ～あしたばあしたは、ひょっこり八丈島。（作山軍曹）

# HIGH ROLLER会 vol.5

## 「バーチャファイター2マニアックス」10/6発売決定!!

またせて、ごめん。「バーチャファイター2マニアックス」の発売日がついに決定しました。アスキー編アスペクト発行で、A4、400ページ以上の超豪華本。序文はなんと、サイバーパンクの雄、ブルース・スターリング！　というわけで、「VF2」のさらなるワールドワイドな展開を記念して、我がハイローラー会オーストラリア支部の、ゆかり特派員による、海外ゲーセン事情を報告する。こっち（オーストラリア）のゲームきょう体はスタンディングタイプばかりで椅子がない。そして「VF2」は、インド人のおじさんは下手で、チャイニーズのガキが上手です。ちなみにゆかりさんの旦那さんは、長身のオージーで、背中に美しくでかいジャパニーズドラゴンの入れ墨が入ったハーレー乗りです。

この子供にも読ませてあげたい「バーチャファイター2マニアックス」。そうそう、9/25「インターネットマニアックス」も同じところから発売されます。この子供とインターネットを通して、話しかけ素直な意見を聞いてみたい。

## VELOCITY JAMBOREE CHAPTER-5

ハロー、ドーモHALです。この原稿は六本木のビンゴという雀荘で書いているんだ。だから適当でゴメンネ。さっき親の大三元あがったんだけど、現在-92点でペケ。……がんばらないとね。じゃないとギャラの日まで、あと10日もあるからね。ってことで今月は麻雀について。(速さの話題はなし!!スイマセン) ゲーム界の覇者"麻雀"についてキミはどう思ってる？賭事？オヤジの遊び？僕は"運"と"技術"の絶妙なバランスの上に成り立っている究極の対戦ゲームだと思っているんですけど。どうスか？例えばド素人がツイてても技術（セオリーや注意力）がないから勝てないようになってるし、かといってプロでもツキがないとダメなんだよね。だから最近になって一応本気で勉強し始めたんだ。本を読んだり牌を買ってきて並べたりしてね。……で色々とやってくうちにある人に興味を持ったんですわ。麻雀界のヒーローで伝説の雀鬼"桜井章一"って知ってる？ 20年間無敗という信じられない経歴を持つ宮本武蔵みたいなオヤジ。雀鬼会という恐ろしい名前の団体の首領なんだけど、彼の麻雀哲学というのか独創的で面白いんだ。例えば第1打に字牌を切らないとか、ツモってから捨てるまでに3秒以上かけていけないとか、捨て牌で迷彩をしちゃいけないとかね。他にもたくさんあるんだけど、強烈に凄いのは今まで戦ってきた逸話なんだ。どういう人か興味ある人はマンガにもなっているから読んでみよう。……「あっ俺の番だヨイショ、リーチ!!」……「イッパツ！メンピンイパッツ、ザンクのコイン1枚ッス。」っちゅうわけで来月までヨロシク。サイナラ。

牌の音ストーリーズ
竹書房　680円

作者が桜井章一に惚れ込んでしまってちょと主観的な感じだが、麻雀を知らない人にもどれくらい凄い人か分かる作品。

ショーイチ
竹書房　530円

麻雀を知らないとキツイかもしれないが、桜井章一の無敗神話を細かく描写した劇画タッチのコミック。背中にドスを突きつけられてもアガリ続ける章一に感涙。

**HAL**
地獄の忙しさが終わったと思った瞬間に次の仕事が入ってしまった。11月に公開される「甲殻機動隊」が待ちどうしい今日この頃

# 新宿ジャッキーのL計画の行方

人間、一度も神と出会うことなく死んで行く人間が大多数なのではなかろうか。日本には八百万の神々がいるというのに。先日そのひとりに出会った。僕は神の存在を感じた。姿こそ見えなかったが、彼はやさしく僕の手をつかみ、気味の悪い緑色をした教習車を車庫へと導いたのだ。いた。彼は確かにそこにいた。僕が出会ったのは、そう、"右バックの神様"だった。

ロータス・ヨーロッパに乗りたくて、普通免許を取ろうと発作的に丸井へ駆け込んだ(当然免許ローン)のも、もう昔の話だ。順調に教習所へ通い、夏には免許を手にしているはずであった。しかし、滞った仕事が後を立たず洪水のように押しかけ、気が付いてみたら入所してから丸4ヵ月が経過していた。常に引っかかっていた大きな仕事がようやく一段落しようかという頃であった。ここで畳み込む教習所通いをしなければ丸井のカードも浮かばれない。そこからが早かった。

仮免試験を受ける段になった。まったく何も心の準備をせぬまま、なぜか一番最初に、僕が運転することになった。一番のネックは車庫入れだ。教習中、どのポールを目印にし、どのタイミングでハンドルを切ればいいのか、そんな指導を受けながらも、僕は一度たりとも車庫入れを一発でキメたことはなかった。当日、コースが発表された。

右バックだ! 最も恐れていた右バックが! 右バックで車庫入れが成功しなけりゃ、受かりゃしない!!!!!!

そこまでは順調であった。乗車から始まり、交差点も、坂道も、踏切も、自分の中で何の問題もなくこなせた。きた。問題の右バックだ。あらららららら まずい、後ろに下がりすぎた。こっからハンドル切っても入るわけがない。よしんば入ったとしても、次は逆方向に切り替えさなきゃならない。どうしたって内輪差で縁石に乗り上げてしまう! なんてこった。畜生、1時限の補習の後、再試験か!

その後のことは、うまく表現できない。ただ、緑の教習車の収まり具合は文句の付けようがなかったし、彼の手がとても暖かったことだけはよく覚えている。

**新宿ジャッキー**
砂浜でダラダラし、ヨダレを何リッター垂らせるかに挑戦。この夏2度目の沖縄は、バーチャなイベントに招かれたためにロハ。海底散歩としゃれこんでウハウハとか。

# 池袋サラのバーチャクラッシュvol.5

8月11日金曜日、ちと頭の痛かったんで会社を休んだ。まぁ昼間はしっかりと大事をとっておうちで寝てたんだけど、夜になったらなぜか(必然的に?)すっかり元気になった。まぁ金曜日ってこともあるんでSPOTに向かったわけ。

で、SPOTが終わってからこれまた恒例の初台デニーズに向かい、いつものごとく食事と雑談を交わしていた。午前4時をすぎる頃、俺はものすごい悪寒に襲われ、腕に鳥肌が立ち、「げ、俺ってチキン?」などとほざいていた。具合の悪さを無視してほぼ24時間営業のゲーセン「新宿西口フロンティア」に向かう。そこでひたすらバーチャ対戦をやっていたのだが、午前6時の段階で具合の悪さは頂点に達していた。さすがの俺も限界を感じ、一人帰路へ向かう。家に帰った俺はとりあえず体温計を出して検温。ん? 37度8分?自分の体温を再確認したところで50%ほど具合の悪さがアップし、速攻で寝ることにした。

夜になり、再度熱を計ったが今度は38度4分、そいそいこりゃあやばいぜぇ。寝てなきゃ寝てなきゃ。あ、そういえば今日はAM2研新作のロケテやってるな。ちと見に行ってみるか。ってな感じで池袋GIGOへ。で、新作「フ○○」をプレイ。そしてSPOTへ。とりあえず閉店までいて、バーチャがやり足りないのでフロンティアに行く。

結局、家についたのは午前5時。熱を計ったら39度3分、本格的にやばくなってきたので寝る。またまた夜になって熱を計ったら38度5分、あ、熱が下がったなどとわけのわからんことを言いながらSPOTへ。しかし、今度はたっているのがやっとの状態で、2回ほどやって帰る。

午前4時、あまりの暑さに目を覚まし、汗びっしょりなので、熱を計ろうと起きて部屋の電気をつける。なんか部屋が暗い。とりあえず熱を計る。40度3分ぅ?やばい病院行かなくちゃ。(つづく)

**池袋サラ**
最近ファンレター送るのにどこに送れば良いんですかって聞かれます。"〒150東京都渋谷区神宮前3-22-10(株)シンク内ゲーム虎の穴"まで。よろしくね。

# JUN三宅の世紀末旅行記

photo by K. TAKEHANA

やっぱBIG MONEYを簡単にGETするにはこれしかない。"悪行"まあ要するに法律上刑罰を科せられる行為をはたらくってこと。ちまちま稼いでちゃらちあかない。大博打でも打ってみたいもんだ。"ハイリスク ハイリターン"、勝てば天国。負ければ監獄。ALL or NOTHING こんな勝負に勝ち残った奴がいる。

"借金王"から素晴らしい復活を見せてくれたオセアニアの友達ジョニー君だ。奴の金使いの粗さは天下一品"渋谷洋一"以上だ。案の定、でかい借金をつくり、やばい状態。そこで奴は考えた。"安い物を、ものすごく高く売ればいいんだ。"そんな物はただひとつ、すぐにスリランカへ飛んで仕入れに走り、仕事が始まった。仕入れた物すべてをパチンコ玉サイズにし、ラップで包み、ゴム糊でコーティング。なんと奴は200個のそれらをすべて飲み込み無事飛行機へ。機内食には手を付けず、ラビシャンカールを聴きながら瞑想に入り、襲ってくる数々の腹痛に絶え母国に到着。家に着いたと同時に下剤を飲んでトイレへ直行。下痢糞とともに200個の粒が飛び出してくる。その光景は美しく、感動でさえあった。奴はこう語った。"今までの人生の中で最高のSOUNDだったよ"奴にとって、ぽとぽとと便器に落ちる糞の音が、神の声に聞こえたらしい。今奴はアルマーニを着飾り、ジャガーでドライブしてるらしい。

一歩まちがえりゃ地獄行き、運が良ければスウィートライフ。これがハイローラーだ。ちなみに刑務所じゃ、バーチャはできません。

**JUN三宅**
P.S 最近この手の犯罪者が大勢検挙されています。機内食食べない人を、厳しくチェックしてるんだって

# ままだみのるのC級なもの

ちーすっ。今回のC級ものは『熊本のとある温泉』です。鹿児島から高千穂を抜けて、今日は博多の中州でヘヘッとか考えてたら、熊本で日が暮れた。そこに「美人いっぱい」と書いてある旅館の看板。もちろん行くでしょ。部屋に通され、飯を頼むと、45ぐらいの仲居さんが「一人で食べてもつまんないでしょ」とかいって、おねーさんを呼んでくれた。5,000円。若いのがいいでしょっていったじゃない、仲居さん。45は過ぎてるぜ。いきなり隣にすりよってきて酌してくれてたら、仲居さんが乱入。「私もいいかしら」と、勝手に冷蔵庫からビール取り出して、あぁ3人で宴会。結構楽しい。「気に入ったお客さんにはすぐ乗っちゃうのよね」「そうよ、私なんかこの前…」あらあら。若いと元気ねと触られっぱなし。俺はやめといたけど、好きな人はどーぞ。タダ。

**ままだみのる**
24時間営業している、デザイナーのような仕事をしてる人。Macのサブモニターを手にいれてすんごくうれしそうだが、仕事が遅れぎみ。しっかりやれよ

# 編集後記(今月の決算)

渋谷洋一だ。最近、忙しすぎて疲れまくっている。そんな荒れた俺の心を癒すものが、ひとつある。それは写真だ。カメラのテクノロジーとしての魅力にひかれたり、仕事としての活用など、これまで一応は使ってきた。だが、今と比べれば、そんなものカメラを触ってた程度。今では女の顔を見ても、光の角度が、いい風景を見ても、構図が……、頭が6対9の比率で、どうにかなりそうだ。今では俺の部屋には極太のオートポールにベロアの布が掛けてあり、いつでも人物撮影が可能である。ビューワー専用デスクも用意し、透過原稿ユニットも購入(しかも借金して)した。自分でいうのもなんだが、熱意は十分。あとは、モデルだけ……。でもそれがいちばん、むずかしかったりするんだよね(うんうん)

# 新作ソフトスケジュール

## NEW SOFT SCHEDULE

**表の見方** 【各ジャンル略記】ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル／PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／ETC：その他　◆★印のタイトルは初登場ソフト、　印のソフトはタイトル変更があったものです。なお、「対応等」の項目は、そのソフトに対応する周辺機器、及び推奨年齢などを記してあります。

## SEGASATURN セガサターン

| 発売日 | | タイトル | 価格 | メーカー名 | ジャンル | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9月 | 14日 | Break Thru！ | 5,800円 | 徳間書店とBMGビクター | PUZ | マウス |
| | 14日 | レイヤーセクション | 5,800円 | タイトー | SHT | |
| | 15日 | 将棋まつり | 9,200円 | セタ | TAB | |
| | 22日 | ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～ | 7,800円 | セガ | SLG | マウス |
| | 22日 | ブルー・シカゴ・ブルース | 7,800円 | リバーヒルソフト | ADV | (2枚組) |
| | 22日 | マスターズ　遙かなるオーガスタ3 | 5,800円 | T&Eソフト | SPT | |
| | 29日 | ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～ | 5,800円 | セガ | SHT | アナログ |
| | 29日 | ゴールデンアックス・ザ・デュエル | 5,800円 | セガ | ACT | |
| | 29日 | シムシティ2000 | 5,800円 | セガ | SLG | |
| | 29日 | QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～ | 5,800円 | ギャガ・コミュニケーションズ | ADV | |
| | 29日 | スチームギア・マッシュ | 5,800円 | タカラ | ACT | |
| | 29日 | 魔法の雀士　ぽえぽえポエミィ | 7,800円 | イマジニア | TAB | [illegible] |
| | 29日 | 宝魔ハンターライムPerfect Collection | 8,800円 | アスミック | ADV | [illegible] |
| | 29日 | アイドル雀士スーチーパイリミックス | 6,900円 | ジャレコ | TAB | X指定 |
| | 29日 | 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK | 5,800円 | コナミ | SHT | |
| | 29日 | 永世名人 | 5,300円 | コナミ | TAB | マウス |
| | 29日 | 信長の野望・天翔記 | 9,800円 | 光栄 | SLG | |
| | 29日 | メタルファイター♡MIKU | 6,800円 | ビクターエンタテインメント | ADV | |
| | 29日 | アナログミッションスティック | 7,800円 | セガ | 周辺 | |
| | 29日 | 天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN | 7,800円 | ユーメディア | ETC | X指定 |
| 10月 | 13日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～ | 1,280円 | セガ | ETC | |
| | 13日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～ | 1,280円 | セガ | ETC | |
| | 20日 | X-JAPAN Virtual Shock 001 | 6,800円 | セガ | ETC | |
| | 20日 | サンダーストーム＆ロードブラスター | 6,800円 | エクゼコ | ETC | (2枚組) |
| | 20日 | ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～ | 6,800円 | ソネット | TAB | X指定 |
| | 20日 | キング・オブ・ボクシング | 5,800円 | ビクターエンタテインメント | SPT | |
| | 27日 | バーチャルオープンテニス | 7,800円 | イマジニア | SPT | |
| | 27日 | プリンセスメーカー2 | 7,800円 | マイクロキャビン | SLG | |
| | 27日 | 占都物語その1 | 5,800円 | CRI | ETC | |
| | 27日 | アメリカ横断ウルトラクイズ | 5,800円 | ビクターエンタテインメント | QIZ | |
| | 27日 | ぷよぷよ通(2) | 4,800円 | コンパイル | PUZ | |
| | 27日 | The PSYCHOTRON | 5,800円 | ギャガ・コミュニケーションズ | ETC | |
| | 中旬 | ゲームの鉄人 THE上海 | 6,800円 | サンソフト | PUZ | |
| | 下旬 | ただいま惑星開拓中！ | 未定 | アルトロン | SLG | |
| | 下旬 | 燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER | 5,800円 | ジャレコ | SPT | |
| | 下旬 | FEDA～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク！ | 未定 | やのまん | SLG&RPG | |
| | 未定 | 峠KING The Spirits | 5,800円 | アトラス | RAC | |
| | 未定 | ばくばくアニマル～世界飼育係～ | 4,800円 | セガ | PUZ | |
| | 未定 | F-1 Live Information(仮) | 5,800円予 | セガ | RAC | |
| | 未定 | ハングオンGP'95 | 5,800円 | セガ | RAC | |
| | 未定 | ★セガインターナショナル ビクトリーゴール | 4,800円予 | セガ | SPT | タップ |
| | 未定 | アスキーパッドX | 2,580円 | アスキー | 周辺 | |
| 11月 | 10日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～ | 1,260円 | セガ | ETC | |
| | 10日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～ | 1,280円 | セガ | ETC | |
| | 17日 | 戦略将棋　至高の定跡 | 6,800円 | EAV | TAB | |
| | 24日 | バーチャコップ | 未定 | セガ | SHT | 銃、マウス |
| | 中旬 | おーちゃんのお絵かきロジック | 4,900円 | サンソフト | PUZ | マウス |
| | 下旬 | ★ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ | 未定 | サンソフト | ACT | |
| | 未定 | 四柱推命ピタグラフ | 5,800円 | データム・ポリスター | ETC | |
| | 未定 | シュトラール～秘められし七つの光～ | 4,800円 | メディアエンターテイメント | ADV | |
| | 未定 | ストリートファイターⅡ　ムービー | 6,800円 | カプコン | ETC | (2枚組) |
| | 未定 | 湾岸デッドヒート | 未定 | パックインビデオ | RAC | |
| | 未定 | ドラゴンボールZ　超武闘伝(仮) | 未定 | バンダイ | ACT | |
| | 未定 | ハットトリックヒーロー　サターン | 未定 | タイトー | SPT | |
| 12月 | 7日 | ルパン三世～THE MASTER FILE～ | 5,800円 | MIZUKI | ETC | |
| | 8日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～(予) | 1,280円 | セガ | ETC | |
| | 8日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～(予) | 1,280円 | セガ | ETC | |
| | 8日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～(予) | 1,280円 | セガ | ETC | |
| | 22日 | ★テーマパーク | 5,800円 | EAV | SLG | |
| | 上旬 | ★Chaos Control(カオス・コントロール) | 未定 | ヴァージンインタラクティブ | SHT | |
| | 下旬 | 必殺パチンココレクション | 6,800円 | サンソフト | TAB | |
| | 未定 | セガラリー・チャンピオンシップ | 未定 | セガ | RAC | |
| | 未定 | ☆ゴジラ　列島震撼 | 未定 | セガ | SLG | |
| | 未定 | ダライアス外伝(仮) | 5,800円 | タイトー | SHT | |
| | 未定 | CREATURE SHOCK | 未定 | データイースト | SHT | |
| | 未定 | 真髄対局囲碁　碁仙人 | 7,800円 | J・ウィング | TAB | |
| | 未定 | ☆The Tower | 6,800円 | オープンブック | SLG | |
| | 未定 | THE 7TH GUEST2 11TH HOUR | 未定 | ヴァージンインタラクティブ | ADV | |
| | 未定 | ROBO・PIT | 未定 | アルトロン | ACT | |
| | 未定 | シーバスフィッシング | 未定 | ビクターエンタテインメント | SLG | |
| | 未定 | ☆ファイタースティックX | 3,580円 | アスキー | 周辺 | |
| 1月 | 12日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舞帝～(予) | 1,280円 | セガ | ETC | |
| | 12日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～(予) | 1,280円 | セガ | ETC | |
| | 未定 | テクモスーパーボウル(仮) | 5,800円 | テクモ | SPT | |
| | 未定 | アローン・イン・ザ・ダーク2 | 5,800円 | EAV | ACT | |
| | 未定 | レインドロップス | 5,800円 | EAV | ACT | |
| | 未定 | DEATH MASK | 未定 | ハイエンドシアター | ADV | |
| 2月 | 9日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～(予) | 1,280円 | セガ | ETC | |
| | 未定 | ★ZORK I | 未定 | 翔泳社 | ADV | |
| 3月 | 未定 | ☆エアーズアドベンチャー | 未定 | ゲームスタジオ | RPG | |
| | 未定 | 風水先生(仮) | 5,800円 | HAMLET | SLG | |
| 今秋 | 未定 | QUOVADIS(クオヴァディス) | 6,800円 | グラムス | SLG&RPG | マウス |
| | 未定 | ☆X-MEN CHILDREN OF THE ATOM | 5,800円 | カプコン | ACT | |
| | 未定 | THE RAY MAN | 未定 | UBIソフト | ACT | |
| | 未定 | プロ麻雀　極S(仮) | 未定 | アテナ | TAB | |
| | 未定 | オフ・ワールド・インターセプター | 未定 | BMGビクター | SHT | |
| | 未定 | 提督の決断Ⅱ | 未定 | 光栄 | SLG | |
| | 未定 | ☆スーパーリアル麻雀グラフィティ | 8,800円 | セタ | TAB | X指定 |
| 今冬 | 未定 | GOTHAⅡ～天空の騎士～ | 未定 | 光栄 | SLG | |
| | 未定 | ★ストリートファイターZERO | 未定 | カプコン | ACT | |
| '95年内 | 未定 | 神罰　人生の意味 | 未定 | ガイナックス | SLG | |
| | 未定 | ヴァンパイア | 未定 | カプコン | ACT | |
| | 未定 | 実戦！　パチスロ必勝法SP(仮) | 未定 | サミー | TAB | |
| | 未定 | 行け！稲中卓球部(仮) | 未定 | アクレイムジャパン | 未定 | |
| | 未定 | レボリューションX | 未定 | アクレイムジャパン | SHT | |
| | 未定 | エイリアン　トリロジー | 未定 | アクレイムジャパン | 未定 | |
| | 未定 | ☆金沢将棋 | 7,900円 | セタ | TAB | |
| '95年末 | 未定 | BUG！ | 未定 | セガ | ACT | |
| | 未定 | ガーディアンヒーローズ | 5,800円(予) | セガ | RPG | |
| | 未定 | ドラゴンフォース | 5,800円 | セガ | RPG | |
| | 未定 | プロサッカークラブをつくろう！(仮) | 5,800円(予) | セガ | SLG | |
| | 未定 | 忍空(仮) | 未定 | セガ | ACT | |
| | 未定 | 闘神伝S(仮) | 未定 | タカラ／セガ | ACT | |
| | 未定 | ときめきメモリアル～forever with you～ | 未定 | コナミ | SLG | |
| | 未定 | ロボット混戦RPG(仮) | 未定 | バンプレスト | RPG | |
| | 未定 | オリジナルポリゴンシミュレーション(仮) | 未定 | バンプレスト | SLG | |
| | 未定 | ガンバード | 5,800円 | アトラス | SHT | |
| | 未定 | 真・女神転生　デビルサマナー | 未定 | アトラス | RPG | |
| | 未定 | 時空探偵DD～幻のローレライ～ | 未定 | アスキー | ADV | |
| | 未定 | 3Dロボットシューティング(仮) | 未定 | ゲーム アーツ | SHT | 通信対戦 |
| | 未定 | 結婚～Marriage～ | 未定 | 小学館プロダクション | SLG | |
| | 未定 | バーチャレーシング　サターン | 未定 | タイムワーナー インタラクティブ | RAC | レーシングコントローラ(予) |
| | 未定 | ★天地無用！(仮) | 未定 | ユーメディア | ADV | |

| 発売日 | | タイトル | 価格 | メーカー名 | ジャンル | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| '95年度 | 未定 | バーチャファイター2 | 未定 | セガ | ACT | |
| '96年春 | 未定 | 斉天大聖～孫悟空～(仮) | 未定 | グラムス | SLG&RPG | |
| | 未定 | AQUA WORLD 海美物語 | 未定 | MIZUKI | SLG | |
| | 未定 | LUNAR(仮) | 未定 | 角川書店 | RPG | |
| | 未定 | ナイトストライカーS | 未定 | ビング | SHT | |
| | 未定 | メタルブラック | 未定 | ビング | SHT | |
| | 未定 | テラクレスタNEO(仮) | 未定 | 日本物産 | SHT | |
| | 未定 | 大冒険(セント・エルモスの奇跡) | 未定 | パイ | SLG&RPG | |
| '96年 | 未定 | サクセスストーリー | 未定 | アルトロン | SLG | |
| | 年末 | ガーディアンフォース | 未定 | サクセス | SHT | |
| | 年末 | コットン2 | 未定 | サクセス | SHT | |
| 発売日未定 | 未定 | スターケイド | 未定 | セガ | PUZ | |
| | 未定 | NBAバスケットボール　サターン | 未定 | セガ | SPT | |
| | 未定 | NHLホッケー　サターン | 未定 | セガ | SPT | |
| | 未定 | ファンタジーアース(仮) | 未定 | セガ | RPG | |
| | 未定 | レジェンド・オブ・トア(仮) | 未定 | セガ | A・RPG | |
| | 未定 | ★スナッチャー | 未定 | コナミ | ADV | |
| | 未定 | ダークセイバー(仮) | 未定 | クライマックス | ACT | |
| | 未定 | 北斗の拳 | 未定 | バンプレスト | ACT&ADV | マウス |
| | 未定 | テニス(仮) | 未定 | エス・ピー・エス | SPT | |
| | 未定 | Delcon 5 | 未定 | マルチソフト | SHT | |
| | 未定 | ☆ISTO.'E.～ジーコの考えるサッカー～ | 未定 | MIZUKI | ETC | |
| | 未定 | 現代大戦略　Strikes(仮) | 未定 | システムソフト | SLG | |
| | 未定 | マスターオブモンスターズ 賢者の指輪(仮) | 未定 | システムソフト | SLG | |
| | 未定 | 棋仙人(仮) | 未定 | J・ウィング | TAB | |
| | 未定 | ゼロヨンチャンプSpecial(仮) | 未定 | メディアリング | RAC | |
| | 未定 | ダービースタリオン(仮) | 未定 | アスキー | SLG | |
| | 未定 | 囲碁(仮) | 未定 | アスキー | TAB | |
| | 未定 | 重装機兵レイノス2(仮) | 未定 | メサイヤ | ACT | |
| | 未定 | 慶応遊撃隊2(仮) | 未定 | ビクターエンタテインメント | ACT | |
| | 未定 | ノバストーム | 未定 | ビクターエンタテインメント | SHT | |
| | 未定 | SUPER301　SQ(仮) | 未定 | 日本物産 | SLG | |
| | 未定 | USドラッグチャンプ(仮) | 未定 | 日本物産 | RAC | |
| | 未定 | VR麻雀(仮) | 未定 | 日本物産 | TAB | |
| | 未定 | パチンコ倶楽部 | 未定 | I.S.C | TAB | |
| | 未定 | ドラえもん(仮) | 未定 | エポック | 未定 | |
| | 未定 | 誕生～デビューS～(仮) | 未定 | 未定 | SLG | |
| | 未定 | TIZ(TOKYO INSECT ZOO) | 未定 | ゼネラル・エンタテイメント | ADV&RPG | |
| | 未定 | OVER DRIVE | 未定 | ズーム | ACT | |
| | 未定 | DX人生ゲーム(仮) | 未定 | タカラ | TAB | |
| | 未定 | コブラ・ザ・サイコガン | 未定 | タカラ | ETC | |
| | 未定 | MYST 2(仮) | 未定 | サンソフト | ADV | |
| | 未定 | ウイングコマンダーⅢ | 未定 | EAV | SLG | |
| | 未定 | ロードラッシュ | 未定 | EAV | RAC | |
| | 未定 | ショック・ウェーブ | 未定 | EAV | SHT | |
| | 未定 | ビューポイント | 5,800円 | EAV | SHT | |
| | 未定 | マジックカーペット | 未定 | EAV | SHT | |
| | 未定 | FIFAサッカー'96 | 5,800円 | EAV | SPT | |
| | 未定 | 心霊呪殺師　太郎丸(仮) | 未定 | タイムワーナーインタラクティブ | ACT | |
| | 未定 | ソーラー・エクリプス(仮) | 未定 | BMGビクター | SHT | |
| | 未定 | 3Dベースボール(仮) | 未定 | BMGビクター | SPT | |
| | 未定 | レガシー・オブ・ケイン(仮) | 未定 | BMGビクター | RPG | |
| | 未定 | ザ・ホード | 未定 | BMGビクター | SLG | |
| | 未定 | GEX(ゲックス)(仮) | 未定 | BMGビクター | ACT | |
| | 未定 | アイドル雀士スーチーパイⅡ(仮) | 未定 | ジャレコ | TAB | |
| | 未定 | スラムドラゴン(仮) | 未定 | ジャレコ | ACT | |
| | 未定 | ☆ファンタステップ | 未定 | ジャレコ | ADV | |
| | 未定 | ★DRAGON HEAD(仮) | 未定 | ジャレコ | ACT | |
| | 未定 | 海底大戦争(仮) | 未定 | イマジニア | SHT | |
| | 未定 | FARADOON(仮) | 未定 | パイオニアLDC | A・RPG | |
| | 未定 | 機動戦士ガンダム(仮) | 未定 | バンダイ | SHT | |
| | 未定 | 天外魔境外伝　第四の黙示録 | 未定 | ハドソン | RPG | |
| | 未定 | ★空想科学ガリバーボーイ(仮) | 未定 | ハドソン | RPG | |
| | 未定 | モータルコンバットⅡ　完全版 | 未定 | アクレイムジャパン | ACT | |
| | 未定 | ★Wizard's Harmony(ウィザーズハーモニー) | 未定 | アークシステムワークス | SLG | |
| | 未定 | ARENA | 未定 | ソフトバンク | RPG | |

# MEGADRIVE　メガドライブ(メガCD)

| 発売日 | | タイトル | 価格 | メーカー名 | ジャンル | 容量 | バックアップ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9月 | 22日 | THE OOZE(ウーズ) | 5,800円 | セガ | ACT | 8M | |
| 今秋 | 未定 | ペンゴ(仮) | 未定 | セガ | ACT | 未定 | |
| | 未定 | サージカルストライクCD(仮) | 6,800円 | セガ | SHT | CD | |
| 発売日未定 | 未定 | ナイトメア・サーカス(仮) | 未定 | セガ | ACT | 24M | |
| | 未定 | ズールのゆめぼうけん | 8,800円 | インフォコム | ACT | 8M | |
| | 未定 | シャドウラン | 7,800円 | コンパイル | RPG | CD | |
| | 未定 | エイリアン3 | 未定 | ビック東海 | ACT | 4M | |
| | 未定 | サムライスピリッツ | 6,800円 | ビクターエンタテインメント | ACT | CD | |
| | 未定 | バットマン　フォーエヴァー | 未定 | アクレイムジャパン | ACT | 24M | |
| | 未定 | フォアマン　フォー　リアル | 未定 | アクレイムジャパン | SPT | 24M | |

# SUPER 32X　スーパー32X対応ソフト

| 発売日 | | タイトル | 価格 | メーカー名 | ジャンル | 容量 | バックアップ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10月 | 20日 | バーチャファイター | 未定 | セガ | ACT | 32M | |
| 今秋 | 未定 | ミッドナイト・レイダース | 6,800円 | セガ | VIC | CD | |
| [illegible] | 未定 | バットマン　フォーエヴァー | 未定 | アクレイムジャパン | ACT | 32M | |

# GAME GEAR　ゲームギア

| 発売日 | | タイトル | 価格 | メーカー名 | ジャンル | 容量 | バックアップ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9月 | 14日 | FIFA インターナショナルサッカー | 4,980円 | EAV | SPT | 4M | |
| | 22日 | テイルスアドベンチャー | 3,800円 | セガ | ACT | 4M | |
| | 27日 | マッピー(再発売) | 3,500円 | ナムコ | ACT | 1M | |
| 10月 | 未定 | ギアスタジアム平成版 | 3,500円 | ナムコ | SPT | 1M | |
| 11月 | 17日 | 魔導物語A―ドキドキばけ～しょん― | 5,500円(予) | コンパイル | RPG | 4M | |
| | 未定 | Jリーグサッカー　ドリームイレブン | 5,500円 | セガ | SPT | 4M | |
| | 未定 | ソニックラビリンス | 3,800円 | セガ | ACT | 4M | |
| | 未定 | ポケット雀荘(再発売) | 3,500円 | ナムコ | TAB | 1M | |
| 12月 | 未定 | ゴジラR～怪獣大進撃～ | 5,500円 | セガ | SLG | 4M | - |
| 発売日未定 | 未定 | ぱくぱくアニマル～世界飼育係～ | 3,800円 | セガ | PUZ | 4M | |
| | 未定 | バットマン　フォーエヴァー | 未定 | アクレイムジャパン | ACT | 4M | |
| | 未定 | フォアマン　フォー　リアル | 未定 | アクレイムジャパン | SPT | 4M | |

## 各タイトル変動チェック!

毎月の発売スケジュールで、大きな変動のあったものをチェックするこのコーナー。　まずは、発売リストから消えたタイトルから。今月はコンパイルから予定されていたメガドラソフト「魔導物語Ⅰ」が、いきなり発売中止となったのが、一番大きいニュースかな。理由は市場的な状況を見てのことらしいが、同時に発売日未定になっているメガCD「シャドウラン」の行方も気になるね。他では、サターンでタイトルの変わったものとしては、「セガ・アドベンチャー(仮)」が「エアーズアドベンチャー」に。「ファンタジックアドベンチャー(仮)」は「ファンタステップ」になってるぞ

# ソフトメーカー伝言板
## SOFT MAKER INFORMATION

**メーカー伝言板募集中!!**

いきなり新作を発表してくるメーカーさんや、最近ちょっとごぶさたしている気になるメーカーさんなどに、近況やソフトのPRなどをしてもらうこのコーナー。じっくり読んでいってみると、意外な掘り出し情報があるかもよ？

### セガエンタープライゼス
ロープレ王国に引き続き、この冬セガの威信をかけてお送りするのが、超強力シミュレーションRPG「ドラゴンフォース」。

恐ろしいまでに巨大な世界観、100対100のド迫力戦闘シーン、考え抜かれたシステムの数々など、見せ場が満載です。今後の情報を見逃すな！

### カプコン
ストZEROのサターンへの移植が決定。3段階のスーパーコンボレベルゲージや、オートモード時のイージースーパーコンボ、ゼロカウンター、ダウン回避技など、「ストリートファイターZERO」のシステムやテクニックはすべてアーケード版に忠実に移植されるぞ。今冬発売予定。楽しみに待て!!

### コナミ

### アークシステムワークス
お初にお目にかかります。アークシステムワークスと申します。すでにムームー星ではEXECTORの大量生産を終え、この度めでたく土星人の仲間入りを果たしました。そこで記念すべきデビュー作は…あーっと！ここでスペースが足りなくなってしまいました。この続きは次号。お楽しみに！

### ヴァージン・インタラクティブ
ヴァージンでは突然ですが、12月にカオス・コントロールという、バリバリの3Dシューティングゲームを発売することとなりました。パソコンからの移植作でグラフィックの美しさ、動きのなめらかさなどは一見に値する(かもしれない)。とにかく12月の発売に期待していてくださいね。(カサ)

### ガイナックス

### コンパイル
いよいよです。9月16日(土)、13時、広島市本通りに、「元祖ぷよまん本舗広島本店」がオープンします。おなじみ「ぷよまん」をはじめ、コンパイルオリジナルグッズ何と100種類が店内を埋めつくしています。尚、オープン当日、先着200名様に「ミニぷよまんのぼり」をプレゼント。みんな来てね！

### ヒューマン

### サンソフト
ジャンジャジャーン！　サターン版「ギャラクシーファイト」の発売が決定したよ！NEO・GEO版と錯覚するほどの完璧な移植！　画面の拡大縮小や背景の無限ループ、もちろんルーミちゃんのぐるぐるパンチもばっちりなのだぁ！　詳細は続報を待て！（ヤマモト）

### T&Eソフト
セガサターンマガジンの読者さん初めまして。そして皆さんに朗報です。ゴルフゲームの定番、あの「マスターズ」がついにサターン版になりました。グラフィック、システムともにますますパワーアップし、出血大サービス価格で絶対お買得！　ゴルフゲームを…と思っている人は迷わずコレネ！

### データイースト

### 日本クリエイト
移植希望のランキングに"3×3 EYES"が挙がってますヨ！って編集の方から電話が……。ってことでこのコーナーに登場させていただきました。みっ皆さん、ありがとうございますぅ〜。がんばります。って来月もこのコーナーに登場させてもらうかもしれないのですが……ってことは!?

### ハドソン

### バンダイ
相変わらず残暑が厳しい毎日ですね。夏の間はイベントも盛りだくさんで、体力は減っていった……さて、いよいよSSにも「機動戦士ガンダム」が登場！　ファーストガンダム世代の私もはまっています。詳しくは本誌を見て下さい。他にも続々と開発中なので楽しみに待っていてくださいね。

### パイ
新規参入メーカーの"パイ"です。

いきなりS.RPG「大冒険」でデビューってこれはすごい。でも優秀なスタッフに支えられて、毎日が楽し〜い。中世ヨーロッパ、新大陸で活躍する君の姿が目に浮かぶよ〜。ゲームってなんでこんなに面白いの。これは絶対見逃せない！　期待しててね。

### ビクターエンタテインメント
てーへんでー！てーへんでー！　あのビクターが、ドカーン！どかーん！と、4連発のSATURN用ゲームで、「たーまやー」と、きたもんだい。早く情報を仕入れなきゃ、世間から遅れちまうぜー!!

(八より)

### MIZUKI
もうすぐ、もうすぐと言いながら発売日が延期されていた「ルパン三世THE MASTER FILE」ですが、12月7日に今度こそ絶対に出します。容量の限界に挑戦している真っ最中です。サッカーのHow Toものとかは来年になる予定です。

### メディアエンターテイメント

## サタマガ編集部チェーック!!
今月は、カプコンから「ストリートファイターZERO」、コナミから「スナッチャー」といううれしい発表がいきなりあったけど、両社とも、この他にまだサターン用新タイトルを抱えてるようだから、今後も注目してて良さそうだぞ。

ちなみに来月は、セガからの新作はもちろん、不動の人気を持つ有名漫画のアドベンチャーゲームなども一気に発表される模様だ。年内にかけては某A社の対戦格闘ゲーム最新作の移植が、すでに内定した他、まだまだ楽しみな新タイトルが出てくる予定だぞ。というわけで、年末の話題作ラッシュに向けて盛り上がる中、「サタマガ」の動向も要チェックだ？

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院


**PHONE 03-3370-2720** 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-26
資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)


## ゲームデザイナー養成講座コース一覧

| | コース | 時間 | 内容 |
|---|---|---|---|
| 全日制 | 1年コース | 月～金曜日 AM10:00～PM4:00 | 1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです |
| | 2年コース | 月～金曜日 AM10:00～PM4:00 | ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます.時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。 |
| | 3年コース | 月～金曜日 AM10:00～PM4:00 | このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。 |

## ゲームアーティスト養成講座

| 全日制 | | 単科 | | |
|---|---|---|---|---|
| 月～金曜日 AM10:00～PM4:00 | ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です (1 2 3年コース | 単科 | 月・木曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00 | ゲームコンピュータグラフィックコース ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります |

## ゲーム企画・シナリオライター養成講座

| 全日制 | | 単科 | | |
|---|---|---|---|---|
| 月～金曜日 AM10:00～PM4:00 | ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1 2 3年コース) | 単科 | 月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00 | ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります |

## サウンドクリエイター養成講座

| 全日制 | | 単科 | | |
|---|---|---|---|---|
| 月～金曜日 AM10:00～PM4:00 | サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1、2年コース) | 単科 | 月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00 | ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります |

## CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

| 全日制 | | 単科 | | |
|---|---|---|---|---|
| 月～金曜日 AM10:00～PM4:00 | マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です | 単科 | 月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00 | サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります |

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています

単科コースの期間設定は[illegible]
初心者と経験者の違いによって、期間設定[illegible]
詳しいことは、パンフレットを請求の上、お確かめ下さい

## 通信講座募集中

### ゲームデザイナー養成講座

**[ 初心者コース ]**

- ■プログラミングの経験の無い方向け **A**コース
- ■BASICをマスターした方向け **B**コース
- ■プログラミングの経験の無い方向け **C**コース

**[ 経験者コース ]**

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

### サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース
- ■サウンドドライバー作成コース

## 1996年4月生学校見学会実施中!

### ◆真実の勝利◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募(1社目)一発合格しました 現在勤務中

**たった1年でもゲーム会社に就職させることができる当学院のすごさが伝説化しつつあります。**

## 10月生願書受付中!

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日～金曜日
AM10:00～PM4:00

◇単科コース
月曜日と木曜日又は、火曜日と金曜日の週2回又は、土曜日の週1回
AM10:00～PM12:30
PM6:30～9:30

今月は硬派ゲーマー感涙！

# クリエイティブヒューマン

でんわ03-5443-8469(代)

**通信販売**

**送料 ¥780**
一万円以上御注文の方は送料をサービス致します。

**着払い・年中無休**

human 営業時間 AM10：00～PM8：00

FAXは24時間受付
03-5443-6593

## イチオシ新作情報

9/22

### ブルーシカゴブルース

リバーヒルソフト／SS／定価¥7,800

アドベンチャーゲームの大傑作「J・Bハロルドシリーズ」の最新作！殺意の眠る街シカゴを舞台に繰り広げられる、豪華の人気声優、現地ロケによる実写映像と巧妙に練られたストーリー展開に「紙芝居的なアドベンチャーゲームにはもう飽きた」という制作者の魂の叫びがピシピシと感じられます。

**予約特価 ¥7,180**

9/22

### ワールドアドバンスド大戦略 鋼鉄の戦風

セガ／SS／定価¥7,800

強靭な鋼の戦車が唸りを上げ、銀色の翼を持つ死神達が空を舞う。今までのシリーズとは明らかに違う「大戦略」は、こんな想像を豊かに備えたリアルなビジュアルであなたに迫ります。兵器好きなら泣いて喜ぶユニットの数々！戦略次第で、あの大和を旗艦とした艦隊を組む事も可能です。

**予約特価 ¥7,180**

9/29

### ウイングアームズ 華麗なる撃墜王

セガ／SS／定価¥5,800

業務用の「エースコンバット」を羨ましげに眺めていたSSユーザーに朗報！遂にサターンにも「華麗なるヒコーキ野郎」達が舞い降ります。零戦（オリジナルカラーの赤がないい！）やスピットファイアー等のレシプロ戦闘機の操縦桿を握り、大空の戦場の迫力を体験して下さい。

**予約特価 ¥5,280**

9/29

### 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK

コナミ／SS／定価¥5,800

一枚で二度おいしい豪華パックの第二弾！今春アークードに登場したばかりの「ツインビーヤッホー！」とは前アークードで大ヒットした「出たな！ツインビー」がロープライスで楽しめます。人気声優、國府田マリ子さんの主題歌もバッチリ収録されています。

**予約特価 ¥5,280**

9月14日 緊急発売！

タイトー／SS／定価¥5,800

予約特価 **¥5,280**

| 発売日 | タイトル | 価格 |
|---|---|---|
| SS 9/1 | 実戦麻雀 | ¥6,280 |
| SS 9/14 | ブレイクスルー | ¥5,280 |
| SS 9/15 | 将棋まつり | ¥8,480 |
| SS 9/29 | QUANTUM GATE I | ¥5,280 |
| SS 9/29 | スチームギアマッシュ | ¥5,280 |
| SS 9/29 | 永世名人 | ¥4,880 |
| SS 9/29 | 魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ | ¥7,180 |
| SS 9/下旬 | キング・オブ・ボクシング | ¥5,280 |
| SS 9/下旬 | 天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM | ¥7,180 |
| SS 9/未定 | おーちゃんのお絵かきロジック | ¥4,500 |
| SS 9/22 | マスターズ 遥かなるオーガスタ3 | ¥5,280 |
| SS 9/29 | X-MEN | ¥5,280 |
| SS 9/29 | アイドル雀士 スーチーパイRemix | ¥6,380 |
| SS 9/29 | ゴールデンアックス・ザ・デュエル | ¥5,280 |
| SS 9/29 | 信長の野望・天翔記 | ¥8,980 |

### シミュレーションマニアもニヤリ！

### アニメファンも納得！

### 今月の特価

消費税サービス

| | |
|---|---|
| (MD)ドラゴンスレイヤー英雄伝説 | ¥500 |
| (MD)エターナルチャンピオン | ¥500 |
| (MD)ボールジャックス | ¥500 |
| (MD)アイラブミッキー&ドナルド | ¥1,980 |
| (本体)魔法騎士レイアースパックGG | ¥10,000 |
| (MD)美少女戦士セーラームーン | ¥1,980 |
| (MD)ファンタシースター千年紀の終りに | ¥1,880 |
| (MD)ハイブリッドフロント | ¥2,980 |
| (MD)シャイニングフォースII | ¥1,980 |
| (MD)ぷよぷよ通 | ¥1,980 |
| (MC)餓狼伝説スペシャル | ¥980 |
| (MC)アーネストエバンス | ¥980 |
| (MD)モータルコンバット | ¥500 |
| (MC)ナイトトラップ | ¥1,980 |

### セガサターン

| | |
|---|---|
| バーチャファイター | ¥TELにて |
| ワンチャイコネクション | ¥5,800 |
| TAMA～たま～ | ¥4,300 |
| ミスト | ¥TELにて |
| ゲイルレーサー | ¥TELにて |
| GOTHA | ¥TELにて |
| クロックワークナイト 上巻 | ¥TELにて |
| 真説 夢見館 | ¥5,800 |
| 麻雀悟空・天竺 | ¥TELにて |
| RAMPO | ¥6,780 |
| DAYTONA USA | ¥TELにて |
| パンツァードラグーン | ¥TELにて |
| ビクトリーゴール | ¥5,940 |
| ぽぽいっとへべれけ | ¥5,180 |
| ペブルビーチゴルフリンクス | ¥7,680 |
| [illegible] | ¥5,880 |
| アイドル雀士スーチーパイSP | ¥5,980 |
| ダイダロス | ¥5,940 |
| EMIT-1 | ¥7,680 |
| EMIT-2 | ¥7,680 |
| EMIT-3 | ¥7,680 |
| ヴァーチャルハイドライド | ¥5,080 |
| 三国志IV | ¥12,880 |
| 蒼水晶伝説アスタル | ¥5,080 |
| グランチェイサー | ¥5,080 |
| スーパーリアル麻雀PV | ¥7,680 |
| 極上パロディウスだ！ | ¥5,080 |
| 完全中継プロ野球グレイテストナイン | ¥5,080 |
| 新・忍伝 | ¥4,180 |
| デジタルピンボール | ¥5,080 |
| バトルモンスターズ | ¥5,080 |
| ブルーシード 奇稲田秘録伝 | ¥5,080 |
| サイドポケット2 | ¥5,880 |
| 上海 万里の長城 | ¥5,880 |
| 柿木将棋 | ¥6,780 |
| アイルトンセナ・パーソナルトーク | ¥7,680 |
| ゲームの達人 | ¥7,780 |
| 制服伝説プリティーファイターX | ¥6,780 |
| 平成天才バカボン すすめ！バカボンズ | ¥4,180 |
| DARKSEED | ¥5,080 |
| 学校の怪談 | ¥5,080 |
| バーチャルバレーボール | ¥6,780 |
| 熱血親子 | ¥5,080 |
| 実況パワフルプロ野球！'95 | ¥5,080 |
| Dの食卓 | ¥8,080 |
| リグロードサーガ | ¥5,080 |
| クロックワークナイト 下巻 | ¥4,180 |
| ゆみみみっくす REMIX | ¥5,380 |
| THE野球拳スペシャル | ¥6,280 |
| シャイニングウィズダム | ¥5,100 |
| レースドライビン | ¥5,100 |
| 卒業ネオ・ジェネレーション | ¥5,980 |
| 学校のコワイうわさ 花子さんが来た | ¥4,380 |
| [illegible] | ¥5,980 |
| 水滸演義 | ¥5,100 |
| テレビアニメスラムダンク | ¥5,980 |
| ウイニングポストEX | ¥5,980 |
| ストリートファイターリアルバトルオンフィルム | ¥5,100 |
| 球転界 | ¥5,100 |
| 魔法騎士レイアース | ¥4,220 |
| ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード | ¥5,980 |
| AI将棋 | ¥6,280 |

### スーパー32X・メガドライブ

| | |
|---|---|
| スペースハリアー | ¥3,880 |
| スターウォーズアーケード | ¥6,480 |
| DOOM | ¥5,480 |
| アフターバーナーコンプリート | ¥3,880 |
| V. R. DELUXE | ¥6,880 |
| サイバーブロール | ¥5,480 |
| TEMPO | ¥5,480 |
| フレッドカプルスゴルフ | ¥6,880 |
| メタルヘッド | ¥5,480 |
| モータルコンバットII 究極神拳 | ¥7,680 |
| 三国志IV | ¥11,980 |
| シャドウラン | ¥TELにて |
| プロストライカーファイナルステージ | ¥5,280 |

### ジャガー

| | |
|---|---|
| エイリアンVSプレデター | ¥5,500 |
| アイアンソルジャー | ¥5,100 |
| テンペスト2000 | ¥5,100 |
| ウルフェンステイン3D | ¥5,100 |
| クラブドライブ | ¥5,100 |
| 雷電-RAIDEN- | ¥4,300 |
| ディノデュデス | ¥4,300 |
| クレセントギャラクシー | ¥4,300 |
| ズール2 | ¥4,300 |
| サイバーモーフ | ¥5,100 |
| DOOM | ¥5,900 |

### ハード

| | |
|---|---|
| メガドライブ2 | ¥6,280 |
| メガCD2 | ¥9,980 |
| スーパー32X | ¥TELにて |
| セガサターン | ¥32,800 |
| カラーゲームギア各種 | ¥9,680 |
| アタリジャガープラス | ¥29,800 |

### パーツ

| | | |
|---|---|---|
| SS | コントロールパッド | ¥2,280 |
| SS | バーチャスティック | ¥4,380 |
| SS | レーシングコントローラー | ¥5,380 |
| SS | ミッションスティック | ¥6,980 |
| SS | シャトルマウス | ¥2,780 |
| SS | サンサターンパット | ¥3,180 |
| SS | ファイティングコマンダー | ¥2,280 |
| SS | トルネードパック | ¥2,740 |
| SS | トルネードスティック | ¥4,580 |
| SS | マルチターミナル6 | ¥3,480 |
| SS | パワーメモリー | ¥4,380 |
| SS | モノラルAVケーブル | ¥1,840 |
| SS | ステレオAVケーブル | ¥1,840 |
| SS | S端子ケーブル | ¥1,840 |
| SS | RFユニット | ¥1,840 |
| SS | 電子ブックオペレーター | ¥3,480 |
| SS | フォトCDオペレーター | ¥3,480 |
| SS | ムービーカード | ¥18,280 |
| GG | パワーバッテリー | ¥4,480 |
| GG | ビックウインドウ2 | ¥1,780 |
| GG | TVオートチューナー | ¥9,980 |
| GG | AVケーブル | ¥800 |
| GG | 対戦ケーブル | ¥1,120 |
| MD | コントロールパッド達人 | ¥1,880 |
| MD | ファイティングパッド6B | ¥1,880 |
| MD | MD1用ACアダプター | ¥1,180 |
| MD | MD2用ACアダプター | ¥1,180 |
| MD | CPSソルジャー | ¥580 |
| MC | フレッシュクリーナー | ¥2,400 |
| JG | コントローラー | ¥1,900 |
| JG | Sビデオケーブル | ¥1,900 |
| [illegible] | 3RADD | ¥5,980 |

新作を予約された方には、消費税をサービスします。クリエイティブヒューマン通販部 東京都港区芝1-11-16ニチリンビル4F

# アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字は算用数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

## アンケート回答欄の記入例

| | (例1) 回答が5の場合 | (例2) 回答が08の場合 | (例3) 回答が15の場合 | (例4) 回答が1の場合 |
|---|---|---|---|---|
| よい例 | 5 | 0 8 | 1 5 | 1 |
| 悪い例 | 5 | 8 | 15 | 7 |

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください

0 1 ｜ 0 7 ｜ 1 5 ｜ ： ｜ ：

**1** 性別 男性 1 女性 2

**2** 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

**3** 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 主婦
15 その他

**4** セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

**5** よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）

01 ファミコン通信
02 ファミコン通信 BROS.
03 GameWalker
04 Vジャンプ
05 覇王
06 ゲームオン！
07 電撃王
08 勇現夢
09 LOGiN
10 ゲーメスト
11 ゲーム批評
12 ゲーメストEX
13 サターンファン
14 ファミリーコンピューターマガジン
15 セガサターンマガジンのみ

**6** 本誌の表紙についてどう思いますか。

01 今のままがいいと思う
02 アイドル・タレントを使ってほしい
03 アニメ調の絵にしてほしい
04 その他（具体的に希望を）

**7** 表1の今月の記事で内容が面白かった（良かった）ものを8つまであげてください。

**8** 表1の今月の記事で面白くない（悪かった）ものを8つまであげてください。

**9** 表2からあなたがもっているハードをあげてください。（8つまで）

**10** 表2からあなたが購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

**11** 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください

## 表1 今月号の記事

01 LAND MARK
02 DATA STATION
03 セガサターン読者レース
04 特報 バーチャファイター2
05 特報 セガラリー・チャンピオンシップ
06 特報 ぷよぷよ通(2)
07 特報 ダークセイバー
08 特報 ドラゴン・フォース
09 特報 闘神伝S
10 特報 天地無用！魎皇鬼
11 特報 スーパーリアル麻雀グラフィティ
12 特報 結婚 ~Marriage~
13 特報 ファラドゥーン
14 特報 バーチャレーシング サターン
15 特報 ストリートファイターZERO
16 特報 ガンバード
17 VOYAGER
18 SEGASATURN SUPPORTERS
19 最新 サターンの周辺機器事情
20 NUDE na HARD
21 ひらけ！ 情報玉手箱
22 大バ王
23 ハイローラー会
24 特集 勝てる！にはまるシミュレーション
25 出たなツインビーヤッホー！
26 ガーディアンヒーローズ
27 ワールドアドバンスト大戦略
28 真・女神転生 デビルサマナー
29 QUOVADIS
30 宝魔ハンターライム
31 メタルファイター♡MIKU
32 鮮KING The Spirits
33 スチームギア・マッシュ
34 FEDA
35 ブルー・シカゴ・ブルース
36 ARENA
37 ウイングアームズ
38 ハングオンGP'95
39 ときめき麻雀パラダイス
40 ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
41 卒業II
42 魔法騎士レイアース
43 LUNAR EX
44 セガAMラッシュ
45 AM2研 Express Neo
46 セガサターンソフトレビュー
47 CD BROS.
48 次世代競技リーグ
49 付録／バーチャファイター2ポスター
50 付録／宝魔ハンターライムポスター

## 表2 ハードリスト

01 セガサターン、Vサターン
02 ハイサターン
03 メガドライブ(ワンダーメガを含む)
04 スーパー32X
05 レーザーアクティブ
06 プレイステーション
07 3DO（REAL、TRY）
08 PC-FX
09 スーパーファミコン
10 PCエンジンシリーズ
11 NEOGEO（CDを含む）
12 ゲームギア
13 バーチャルボーイ
14 ウルトラ64（任天堂次世代機）
15 ムービーカード（ビデオCDデコーダ）
16 フォトCDオペレーター
17 電子ブックオペレーター
18 レーシングコントローラ
19 バーチャスティック
20 アナログミッションスティック

## 表3 ソフトリスト

001 AQUA WORLD 海美物語
002 ARENA
003 アイドル雀士スーチーパイII(仮)
004 アメリカ横断ウルトラクイズ
005 アローン・イン・ザ・ダーク2
006 ISTO。E。~ジーコの考えるサッカー~
007 Wizard's Harmony(ウィザーズハーモニー)
008 ウイングコマンダーIII
009 ヴァンパイア
010 F-1 Live Information(仮)
011 NBAバスケットボール サターン
012 NHLホッケー サターン
013 X-JAPAN Virtual Shock 001
014 X-MEN CHILDREN OF THE ATOM
015 エアーズアドベンチャー
016 エイリアン トリロジー
017 OVER DRIVE
018 おーちゃんのお絵かきロジック
019 オフ・ワールド・インターセプター
020 Chaos Control(カオス・コントロール)
021 金沢将棋
022 ガーディアンヒーローズ
023 ガーディアンフォース
024 ガンバード
025 キング・オブ・ボクシング
026 機動戦士ガンダム(仮)
027 ギャラクシーファイト
028 CREATURE SHOCK
029 QUOVADIS(クオヴァディス)
030 空想科学ガリバーボーイ(仮)
031 慶応遊撃隊2(仮)
032 結婚~Marriage~
033 GEX(ゲックス)(仮)
034 ゲームの鉄人 THE上海
035 現代大戦略 Strikes(仮)
036 コットン2
037 コブラ・ザ・サイコガン
038 GOTHA II~天空の騎士~
039 ゴジラ 列島震撼
040 サンダーストーム&ロードブラスター
041 斉天大聖~孫悟空~(仮)
042 THE 7TH GUEST2 11TH HOUR
043 THE RAY MAN
044 The PSYCHOTRON
045 The Tower
046 ザ・ホード
047 シーバスフィッシング
048 シュトラール~秘められし七つの光~
049 ショック・ウェーブ
050 四柱推命ピタグラフ
051 心霊呪殺師 太郎丸(仮)
052 真・女神転生 デビルサマナー
053 真髄対局囲碁 碁仙人
054 神罰 人生の意味
055 時空探偵DD~幻のローレライ~
056 実戦！ パチスロ必勝法SP(仮)
057 重装機兵レイノス2(仮)
058 3Dロボットシューティング(仮)
059 スーパーリアル麻雀グラフィティ
060 スターケイド
061 ストリートファイターZERO
062 ストリートファイターII ムービー
063 スナッチャー
064 スラムドラゴン(仮)
065 セガラリー・チャンピオンシップ
066 占都物語その1
067 [illegible]
068 セガインターナショナル ビクトリーゴール
069 ゼロヨンチャンプSpecial(仮)
070 ソーラー・エクリプス(仮)
071 ZORK1
072 ただいま惑星開拓中！
073 誕生~デビューS~(仮)
074 ダークセイバー(仮)
075 ダービースタリオン(仮)
076 ダライアス外伝(仮)
077 大冒険(セント・エルモスの奇跡)
078 TIZ(TOKYO INSECT ZOO)
079 テーマパーク
080 テクモスーパーボウル(仮)
081 テラクレスタNEO(仮)
082 提督の決断II
083 天外魔境外伝 第四の黙示録
084 DX人生ゲーム(仮)
085 Defcon 5
086 ときめきメモリアル
087 ときめき麻雀パラダイス
088 闘神伝S(仮)
089 DRAGON HEAD(仮)
090 ドラえもん(仮)
091 ドラゴンフォース
092 ドラゴンボールZ 真武闘伝(仮)
093 ナイトストライカーS
094 忍空(仮)
095 ノバストーム
096 ハットトリックヒーロー サターン
097 ハングオンGP'95
098 BUG！
099 ぱくぱくアニマル~世界飼育係~
100 バーチャコップ
101 バーチャファイター2
102 バーチャルオープンテニス
103 バーチャレーシング サターン
104 バーチャファイターCGポートレートシリーズ
105 パチンコ倶楽部
106 必殺パチンココレクション
107 ビューポイント
108 ファラドゥーン(仮)
109 FEDA
110 FIFAサッカー'96
111 ファンタジーアース(仮)
112 ファンタステップ
113 [illegible]
114 ぷよぷよ通(2)
115 プリンセスメーカー2
116 プロサッカークラブをつくろう！(仮)
117 プロ麻雀 極S(仮)
118 北斗の拳
119 マジックカーペット
120 マスターオブモンスターズ
121 MYST 2(仮)
122 メタルブラック
123 モータルコンバットII 完全版
124 燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER
125 USドラッグチャンプ(仮)
126 行け！稲中卓球部(仮)
127 LUNAR(仮)
128 ルパン三世~THE MASTER FILE~
129 レインドロップス
130 レガシー・オブ・ケイン(仮)
131 レジェンド・オブ・トア(仮)
132 レボリューションX
133 ROBO・PIT
134 ロードラッシュ
135 ロボット漫画RPG(仮)
136 湾岸デッドヒート

# 特集 建てる！にはまるシミュレーション

## ～秋の夜長は都市づくりに励め！～

対戦格闘、ポリゴン、アーケードからの移植……。現在サターンで発売されているソフトには、そんなタイトルが多い。その中で、多くのユーザーがずっと待ち続けてきた「シムシティ2000」は、サターンの違う一面を覗かせてくれるタイトルだ。パソコンでもヒットしたこのゲームは、自らが市長になり、街を大きく育てる都市シミュレーションゲーム。パソコンを持っていなかったユーザーの目には斬新に映ることだろう。だが、一方で複雑すぎないかと不安を感じる読者がいるかもしれない。そんな心配を一掃し、より多くの人に楽しんでもらうために、「シムシティ2000」の楽しみ方を特集する。きっと、発売日以降は寝れぬ夜が続くに違いない。

さらに、発売はちょっと先になるが、どちらも世界規模でヒットし、同様の喜びが味わえる「ザ・タワー」と「テーマパーク」の最新移植状況もお知らせしよう。

## サターン版「シムシティ2000」を徹底紹介 そして「ザ・タワー」と「テーマパーク」の全貌を速報！

※「ザ・タワー」の写真はパソコン版、「テーマパーク」の写真は3DO版のものです。

発売直前!遊べる!—にはまるシミュレーション

# SIM CITY 2000

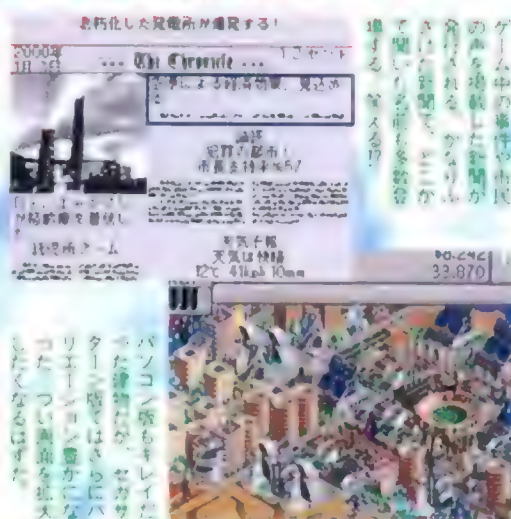
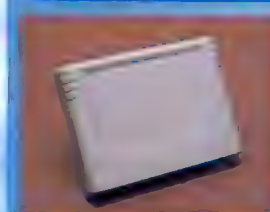
**シムシティ2000** ●セガ・エンタープライゼス ●9月29日発売/5,800円 完成度 100%

## 市長となり都市を治める喜びを体験しよう

いよいよ発売が間近に迫った「シムシティ2000」。オリジナルのパソコン版を開発したアメリカのMAXIS社が直接移植を担当し、つい数日前までその日本語化作業が行われていた。

オリジナルからの最も大きな変更点は、年代によって建物のグラフィックが変化すること。自分の街が美しく発展していく光景は、ぜひ体験してほしい。その他にもオープニングや、あっと驚く銅像などで、サターンならではの内容を感じてもらえる。また、住民の様子を伝える「新聞」も〝面白い〟日本語になっているから、ちゃんと読んでみよう。

ゲーム中の事件や市民の声を掲載した新聞が発行される。かなりふざけた新聞で、どこかで聞いた名前も多数登場する。笑える!?

パソコン版もキレイだった建物だが、セガサターン版ではさらにバリエーションが豊かになった。つい画面を拡大したくなるはずだ。

### パワーメモリーは必携です

新しいデータをセーブするには、461ブロック、すなわち本体バックアップの全容量が必要になる。これでは1つのデータしか保存できないばかりか、これまでの他のゲームのデータをすべて消さなければならない。ここはひとつ奮発して買っておこう。

## ゲームの流れを把握しよう 君の都市はこうしてできる

ゲームをスタートした瞬間から、キミは市長となる。自分だけの都市を発展させるためには、どうしたらいいのだろうか。

### 1 地形を作る

都市の土台となる地形を作る。スタートする時に「新しい都市」を選ぶと、地形は自動的に生成されるが、「新しい地形」を選べば自分の好きなような地形を生成することができる。

### 2 発電所を建てる

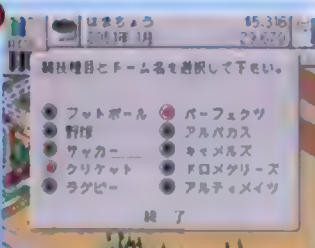
都市に必要不可欠な発電所を建てる。発電所にはいろいろな方式があるが、年代が進むにつれて新方式の発電所が開発される。公害と発電量の2点が発電所選びのポイントになる。

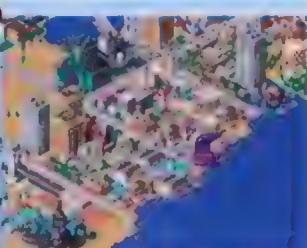
### 3 住宅地・商業地・工業地を作る

市民の家が建つ住宅地、仕事先になる商業地や工業地を、どんどん広げていこう。この「2000」では敷地の広さも自由に設定できる。美しく生まれ変わった建物のグラフィックも魅力。

### 4 交通網を広げる

道路や鉄道を使って市民の足を確保する。ただし、車の数が多い場所では渋滞が起こってしまい、空気汚染や騒音の元になってしまう。そうならないようにするのが市長の役目だ。

### 5 住民のニーズに応える

あまりに公害がひどかったり、犯罪が増えてしまうと、市民は街を去ってしまう。市民の声をしっかり聞き、市民が望む施設を建設したり、条例を制定しよう。市長の腕の見せどころだ。

### 6 そしてさらに大都市へ

さらなる産業の発展を目指し、空港や港を建設したり、市民の娯楽施設としてスタジアムや動物園を建てる。こうして都市は大きく発展していく。人が集まる条件を考え出すことが大切になる。

## アイコンの機能を覚えてしまおう

# 市長の命令はこれだけある

市長はいろいろな政策をとれるが、それぞれの命令はアイコン化されている。それらの機能を今のうちに覚えておこう。

### 地形エディット中のアイコン

スタート時に「新しい地形」を選ぶと、地形エディタ画面に入る。ここでは好きな場所に山や川を作ったり、逆に平坦な地形を作ったり、自由に地形をいじれる。自分が作りたい都市の将来を見据えて、それを実現しやすい土台を作っておくことが大切だ。

**地形生成**
山や丘を作ったり、平地を作ったりと、部分的な土地の修正を行うツール。ゲーム中に行うとお金がかかるが、ここではタダ。

**海抜操作**
海の高さを設定する。そもそも海を必要としない街作りを考えている場合は、あまり気にする必要はないツールではある。

**水場**
池や川を作るツール。水道確保に水場は大きく影響するので、適度な水場を設置しておくとゲームが有利に進行する

**土地自動生成**
山、緑地、水場の割合を設定し、自動的に土地を生成する。海や川の有無も設定できるので、まずこれで生成して細部を修正しよう。

**植木**
樹木を好きな場所に置く。木は1ブロックに1本とは限らず、同じブロックに数回木を置くことによって数本の木を設置できる。

**ナビゲーション**
画面を3段階に拡大縮小したり、回転させたりすることができる。陰になっている部分を見るには、回転機能を駆使する必要がある。

### 都市シミュレート中のアイコン

ゲーム中に使えるコマンドは、「建設の指示」系から「分析」系に至るまで、多岐にわたる。複雑なコマンドがあることで、それだけ自分が考える都市作りができるようになっているはずだ。特に景観に影響する高速道路などは、美しい都市作りに貢献するだろう。

**ブルトーザー**
地形エディット画面で行えるような、土地の形を修正するためのコマンド。建物の取り壊しなどもできる。やり直しに便利!?

**造園**
木を植えるコマンドと、小さな川や池を作るコマンドの2種類がある。水は水力発電所を作る場合に大切になる。

**電力**
発電所を作ったり、電気を運ぶ送電線を配線したりできる。繰り返すが発電所の種類は年代によって変わってくるので注目したい。

**水道**
水を供給するポンプや、水を保存しておく貯水塔、上下水道用の水道管などを設置するコマンド。これも年代によってタイプが増える。

**道路**
通常の道路のほか、高速道路、一般道と高速道路をつなぐランプ、トンネルなどを作れる。バス停留所の使い方もポイントか。

**線路**
道路とともに重要な交通網となる鉄道。通常の鉄道のほか、地下鉄も作れるようになった。どちらも駅を作らないと意味がない。

**教育機関**
学校、大学、図書館、博物館を設置できる。これらを設置することで、市民のIQを増加させ生産能力を高める。犯罪にも影響あり。

**公共機関**
犯罪を減らす警察署、火災を防ぐ消防署、市民の健康を管理する病院などを建設する。警察を補助するための刑務所もある。

**娯楽施設**
住宅地区に人を集め発展させるために、公園や動物園、スタジアムを建設できる。もし水辺があれば、マリーナを作ることも可能だ。

**港湾**
ある程度まで都市が発展してから、さらなる成長のために建設する。海港や空港ができることで、都市の産業が発展するはずだ。

**ボーナス**
都市の人口が一定数に達すると、特別な建物を建てられるようになる。市長官邸やシティホール、それにあんな銅像まで建てられる!?

**住宅地**
低密度、高密度の2種類の住宅地を建設できる。住民が住む大切な場所なので、公害や騒音などに注意して場所を決めたい。

**商業地**
市民がいつも利用する場所なので、住宅地からあまり遠くない位置に建設した方がいい。遊技場、銀行、マーケットなどが含まれる。

**工業地**
既存住民の職場であると同時に、ここで働こうと他の都市からも新規住民が移ってくるので人口増加につながる。公害には注意したい。

**予算**
税率の設定はもちろん、各項目ごとに問題点をアドバイスしてもらえたり、条例を制定したりできるようになっている。

**ヘルプ**
各建物の情報がわからなくなったら、このコマンドを使えばすぐ説明が表示される。L・Rボタンで代用することもできる

**近隣都市表示**
プレイヤーが治める都市の周辺には、実は別の都市が存在する（ことになっている）。この都市と自分の都市人口を比べて見られる。

**ナビゲーション**
拡大、縮小、回転などで、都市をさらに見やすく表示させるためのツール。また、瞬時にその場所に移動できる機能もセットできる。

**工業表示**
工業、産業などに関するグラフを見ることができる。かなり細分化された項目に関する情報と、国内の需要なども見ることができる

**全体マップ**
マップ全体の様子を眺められる。また特定の場所を画面に表示したい場合など、その場所を指定して中央に表示することも可能だ。

**グラフ**
人口や健康状態、教育環境などを、年齢別に分けてグラフ表示することができる。大都市になるまではあまり必要ないかも

**折れ線グラフ**
人口、交通量、汚染量、犯罪率、地価、健康状態、教育水準、電気や水の使用量などの移り変わりを折れ線グラフで見られる。

**表示切り替え**
都市が大きく発展すると、住宅、商・工業地の分布などがわかりにくくなる。そこで特定の項目を画面から消したりするツールもある。

だいじょうぶ。適当にやっても街はそれなりに育つもんです。サターンは処理も速いから、みるみるビルが建つ。「時代によって変化していく街並み」も思った以上にうれしいし。本家マクシスが作った“最強のシムシティ”はダテじゃないのよ。

にはまるシミュレーション

超未来都市を治めるために

# 初心者市長のための6大ポイント

市長の自由に街を作れるのがこのゲームの魅力だが、効率よく都市を発展させるにはコツがある。特に大切な6点を伝授しよう。

## 発電所

発電所にはいろいろな種類がある。1900年代には3種類しかないが、時間の経過とともに新型の発電所が開発されるようになる。ここで大切なのは、ほとんどの発電所には50年という寿命があるってこと。電力の供給量も発電所の種類によって違ってくるしね。

**ここがポイント**

●最初は比較的公害が少ない石油発電所を建設し、原子力発電所や核融合発電所が開発されたら作り替える、という方法が一般的。ちょっと変わった方法としては、寿命がない水力発電所をたくさん作る、というやり方もいい。

**石油**

・[illegible]としては、使える部類に入る。ただし寿命もあるし、公害[illegible]ないわけではない。途中で作り替えることを前提に[illegible]

**原子力**

**水力**

・まったく公害を起こさないうえ、50年という寿命もない。いいことばかりのようだが、電力供給量がやたらと低いし、滝タイルの上にしか設置できない弱点も。

**ソーラー**

・自然のエネルギーを利用した、公害のない発電所。ただし電力供給量は天候に左右されるので不安定。同じようなタイプの発電所としては、風力発電所がある

## 鉄道と道路

このゲームには、いくつかの交通手段が用意されているが、それぞれの役目を正確に把握しておくことが重要だ。鉄道と道路は、一見同じ目的のために作るように思えるが、実はまったく違う役目を持っている。例えば、道路を作ると、その両わきの街には人が集まってしだいに発展する。しかし鉄道の沿線に住宅などを建てても、発展するとは限らない。鉄道（線路）はあくまでも交通手段であって、街の中心にはなり得ない。覚えておこう。

**ここがポイント**

●線路の周囲に街はできないが、駅の周囲には人が集まってきて街が発展する。道路が混雑すると渋滞がおきて住民に迷惑がかかるが、これらにどう対処するかが問題。バス停留所を作れば自家用車の量が減り、渋滞が少しは緩和されるが……。

・線路はあくまで交通手段。その証拠に、線路の隣に住宅地を置いても、住民は住み着いてくれない

・高速道路は、ランプを使って普通の道路と接続しないと機能しない。

・接続方法は実にさまざま。[illegible]

## 地下利用

地上だけではなく、地下も利用できる。具体的には、上下水道や地下鉄を作れるわけだ。地下鉄の役目は鉄道とまったく同じで、道路の交通量を減らすこと。鉄道と違って地下に作れるので、地上を有効に使えることが利点だろう。ただし地上よりも建設費がかかる。水道は住宅の地下に自動的に作られるので、市長はつながっていない部分をつなげるだけ。

**ここがポイント**

●地下鉄も鉄道と同じように、住宅の発展にはまるで役に立たない。ただし駅は別。また駅をどこに設置するかも、地下鉄の利用者を増やすポイントとなる。道路沿いに駅を置くといいことは予想できると思うが、交差点に駅を設置するとさらにいい。

**水道**

・右上にある水色の塔は貯水タンク。このタンクがあれば[illegible]とポンプ[illegible]つないでおかないとダメ。

**地下鉄**

・鉄道と地下鉄の最大の違いは[illegible]こと。上級者は活用したい

## 予算

いろいろな施設を建てるには、当然ながらお金がかかる。そのお金は税金によって得られる。市長はこの税率だけでなく、都市を維持するための経費なども考える必要がある。

・いろいろな項目の専門家に、意見を聞くことができる。この声を参考に、予算

・場合によっては、条例を制定する必要もある。特に犯罪と公害に関する条例は、絶対に必要だ。

**ここがポイント**

●税率はただ上げればいいわけではない。市民の反感を買うことになり、他の都市に引っ越されてしまう。また以下で紹介するように「災害なし」にしておいた場合は、消防署への予算を減らしてもまったく問題はない。初心者にオススメ。

・「災害なし」になっているため、消防署の予算を減らしてもまったく問題はない。ずるいけどね。

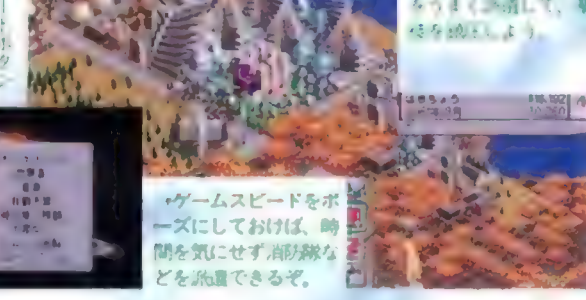
### さすがサターン版 ソニックがいました!

## 災害対策

都市を発展させていく過程には、いろいろなトラブルが待ち受けている。それらの災害に対する対策、そして予防策を考えておくのも、市長の重要な仕事だ。まず予防策についてだが、基本的には警察署や消防署をうまく配置しておく必要がある。そして災害が起きてしまった後は、警察なり消防隊なりを災害の現場に派遣するしかない。

**ここがポイント**

●初心者は「災害なし」オプションを選択しておこう。こうすれば災害はいっさい起こらない。だが、腕が上がってきたらぜひ「災害あり」に挑戦してほしい。オプションで「災害箇所へ移動」を選択しておけば、災害発生時にその場所が表示される。

・ゲームスピードをポーズにしておけば、時間を気にせず消防隊などを派遣できるぞ。

## 地形エディタ

地形エディタは、ゲームスタート時に「新しい地形」を選んだ場合のみ登場する。初心者はこのモードに入り、なるべく平坦な地形を作っておくと、ゲームの進行がしやすくなる。ただし平坦すぎてもダメ。川がなければ吊り橋が作れないし、見た目に美しい都市にはならない。その他の使い方としては、実在する地形を自分で作り、そこで都市を発展させる、という楽しみ方もある。

**ここがポイント**

●ゲーム中に地形を手直しすると、かなりの費用が必要になってしまう。すでに将来の都市像をハッキリ思い描いている人は、初期の時点でその都市に合った地形を作りたい。また水力発電所のために、滝を作っておくという手もある。これは便利。

・そこで、この設定画面で山の割合を減らす。右の縦長ボタンで、川や海の有無を設定

・これで初心者市長にもいじりやすい、平地ばかりの地形のできあがり。これをもとに、細部を修正するのも、なかなかいい手だ

**手腕が問われるのはこれからだ**

以上の6点は、初心者のためのポイントであって、大都市を作るためのポイントではない。まずは人口1万人突破を目指そう。その後は急がずに、ゆっくり建物を建てていけば、破産もないはず。ゲームを攻略するというより、自分だけの都市を自分なりにデザインするという感覚で遊んでいれば、理想の都市がサターンに誕生する。

# The Tower

**ザ・タワー**

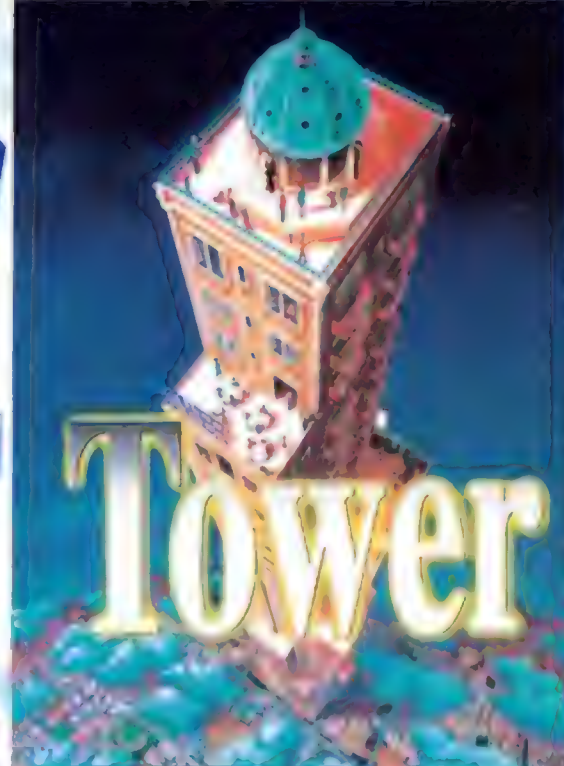
●オープンブック
●12月発売予定／6,800円

完成度 40%

## 世界を席巻した純国産のビルオーナーシミュレーション

「タワー」では1日の時の流れがある（けいより重要）ひたすらビルを拡張するのもいいが、「虫眼鏡」のように人々の動き回る様を観察したり、変わりゆく美しい空を眺めているだけでも楽しい

パソコンでヒット中のビル建築・管理シミュレーション。実はこのゲーム、正真正銘の純国産ゲームにもかかわらず、あの「シムシティ」シリーズの作者ウィル・ライトが絶賛、海外では「シムタワー」の名前で発売された。

基本的なルールは至って簡単。ビルのオーナーとなったプレイヤーが、積み木を並べる感覚でオフィス、レストラン、ホテル（客室）、娯楽施設などを建てていき、タワーの評価を高めるのが目的だ。テナント料や収益が、建設費に当てられていくので、人が集まらなければゲームも進行しない。そのためには、騒音や賃貸料のバランスなどへの配慮はもちろんだが、最大のポイントは、フロアの移動にどれだけストレスを感じさせないかということ。移動の中心はエレベーターやエスカレーターだが、この台数や運行パターンを、時間帯やエリアの状況に合わせて細かく管理しなければならない。

サターン版は、かなり新しい要素が追加されることになっているので、パソコン版で遊んでいた人も注目してほしい。

## サターン・バージョンはこうなる！

「『ザ・タワー』はずっと進化します。そのための第一歩としてサターン版では大きな冒険をしています」。ゲームデザイナーで生みの親の斎藤さんの言葉どおり、しばらくこのゲームからは目が離せない。

**編集部**　サターン版での仕様変更を具体的に教えてください。

**斎藤**　1つは、ツインタワーを建てられるようになったということです。これによって、人々の流れにますますバリエーションができる。もう1つは、タワーを建築する場所の条件を、国際空港都市、リゾート都市、ビジネス都市、商業都市の4つから選べる予定なんです。それから、飲食店の種類を自分で選択できるようになったので、人々の経済力や嗜好に合わせて、高級レストランにしたり、ファーストフードを出店しなければならなくなった。つまり、それだけ人の個性がはっきり出せるようになったんです。これは、人の行動に関する性格のパターンの（プログラム上の）アルゴリズムを大幅に膨らませて奥行きをつけることで実現しました。メモリの少ないコンシューマ機では個々にデータを持たすことがしんどいのでそれを補うことを、開発が苦労して考えだしたわけです。タワーの中の人々のニーズや経済力というのがはっきりしてるから、そして、よりリアルな状況が繰り広げられていくのです。

高野泰司

**編集部**　そんなリアルさをうかがわせる、それぞれのテナント内でのアニメーションも入りますか。また、イベントなどはあるのでしょうか？

**高野**　虫眼鏡でオフィスや客室などをチェックすると、数秒間ですがアニメーションが見られます。サターンの性能とCD-ROMの容量の利点ですね。また、決定ではありませんが、何らかのイベントも考えています。

**編集部**　マウス対応ですか？

**斎藤**　しない方向で考えています。サターンは、パッドが100%標準なんですから、それで最も快適に遊べるインターフェイスに作り替えるべきです。逆に、ゲーム性そのものは、コンシューマだからといって、低年齢層に合わせて易しくするとか、子ども達に媚びを売るような作り方はしたくない。むしろ、彼らに衝撃を与えたいですね。今後、この「タワー」の世界をもっと広げて、将来はネットワークにも対応させていくつもりです。その過程として、今回のサターン版も絶対おろそかにはできない。だから、内部的にほとんど作り直して、バージョンアップと言えるほどです。それで、「The」が付いて「ザ・タワー」と呼んでるんですよ。

**編集部**　本物の広告もゲーム中に使われるそうですが。

斉藤由多加

**斎藤**　タワービジョンっていう部分に宣伝の映像が流れるんですが、単に広告というんじゃなくて、ゲームの中でも"市場競争原理"が働くわけで、プレイ中に広告を流せば、オーナーであるプレイヤーに収益がもたらされるわけです。そしてなによりも、現実的にこれで、ソフト自体の価格もぐっと下げられたわけです。

これは、将来インターネット版になった時、プレイヤー達が作り上げた仮想のタワー群に本物のテナントを入れ、本物のサービスをそこで提供する「タワーシティ構想」の実験であり布石なんです。ですから、ぜひこのサターン版をプレイして、参加の準備をしてください。

 ◆画面写真はパソコン版のものです。

# theme PARK™ テーマパーク

**テーマパーク** ●エレクトロニックアーツ・ビクター ●12月発売予定／5,800円 完成度 50%

## みんなに喜んでもらう遊園地シミュレーション

園内のいろいろなアトラクションにちょっと遊んでみることもできる。もちろん3Dルック！

「テーマパーク」は、「ポピュラス」や「パワーモンガー」を産んだブルフロッグ社がパソコンで発売し、大ヒットしているゲームだ。同社の天才ゲームデザイナー、ピーターモリニューが日本のディズニーランドに来園した際に思いついたという逸話もある。

つまり、このゲームで建設するのは遊園地。お客さんが満足してくれるような、素晴らしいテーマパークを世界中に広げていくのが、プレイヤーの目的なのである。ゴーストハウスやジェットコースターなど数々のアトラクション、ハンバーガーショップなどの飲食店、それに通路や従業員をどう配置していくかで、入場者数や飲食店からの収益が変わってくる。

さらに、入場料やファーストフードの味付けの設定まで、どうすればお客さんに喜んでもらえるかを考えるのも、オーナーたるプレイヤーの役目だ。世界に打って出る場合は債権などの活用も検討することになるので、建設というよりも、経営のシミュレーション色が強く、プレイしながら、遊園地の裏側も垣間見ることができる。

「シムシティ」とも、「ザ・タワー」とも違う、イギリス産のこのゲームをサターンで遊べる日は近い。

### サターン・バージョンはこうなる！

アトラクションの故障や品物の補充、さらにはポテトの塩の量の調整まで、とにかく細かい所まで考えられているこのゲーム。「経済学のテキストとしても使えるはず」という平井さんの言葉にも注目だ。

**編集部**　パソコン版とサターン版の違いはありますか？

**平井**　容量などの問題で、すでに発売されている３ＤＯ版同様に、アトラクションの数がほんの少しだけ減ってます。でも、それ以外はグラフィックやゲームバランスなど、パソコンと同じです。

**編集部**　コンシューマということで、難易度を下げたりすることは……。

**平井**　それはないですね。ゲームの面白さという部分では完成されていますからね。まあ、海外ゲームだと少しユーザーを突き放した感じもあるんですけど、逆に、その質の高さをコンシューマのユーザーに、どう伝えていくかが、これからの私達の課題だと思っています。確かに難易度も高いんですが、初級や中級で遊んでしまうと、アトラクションの数が限られていたりして、楽しさも限定されてしまうんです。ですから無理してでも、最初から上級で遊んでほしいです。ハマれば絶対損はさせませんから(笑)。

**編集部**　サターン版の画面はいつ頃？

**平井**　来月までもう少し待ってください。表示速度などもかなりいい動きをしているんですよ。

**編集部**　続編などもあるのですか？

**平井**　「２」というタイトルはないんですが、同じエンジンを使った「テーマホスピタル」という、病院経営シミュレーションや、刑務所を舞台にしたものをブルブロッグで企画しています。

平井健雄

### 最強のシミュレーションマシンとなる日はくるか……？

さて、今回はパソコンから移植される大作の紹介になったが、コンシューマオリジナルでも、一軒の家を建てる「サクセスストーリー」や「ただいま惑星開拓中／」、それに独特の条件を持たせた「風水先生」といった異色作が次々に登場してくる。今まで目立たなかったシミュレーションゲームだが、今後はラインナップの大きな柱となるに違いない。この勢いで、「アクションゲーム専用マシン」というイメージも変わっていくだろう。CPUパワーをフルにいかした思考型ゲームが多数発売されることを願いたい。

# 出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK

「ヤッホー！の紹介はどうした!!」と言われても……

- ●コナミ
- ●9月29日発売
- ●5,800円
- ●SHT(シューティング)
- ●2人同時プレイあり
- ●全年齢推奨

コミカルシューティングの雄、得意の"合体攻撃"でサターンにお目見え！

## 「出たな！ツインビー」の素朴な疑問に迫る！

アニメチックなデモバリバリィッ！な「ヤッホー！」のイメージが強く、いまいち存在感が薄い「出たな！ ツインビー」。実際にプレイしてみれば、シビアさと爽快感のバランスに思わずニヤリとさせられる佳作だということがわかるはず（同時に、「ツインビー」のキャラクター展開のルーツもね）。というワケで、今月は「出たな！」をクローズアップしてみようかなと……。

### 疑問その1 画面モードは「ARCADE」と「FULL」どっちがいい？

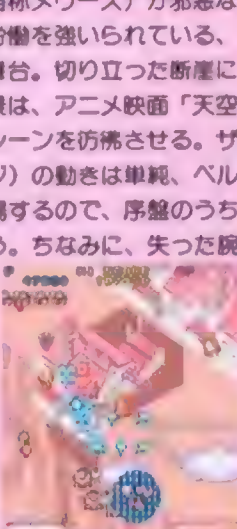
「出たな！」にはオリジナル版と同比率の画面モードと、横幅を引き伸ばしたモードが用意されている。後者は、縦方向の突進に対して若干対応が遅れるので、オススメは前者。

◀ARCADE ▲FULL

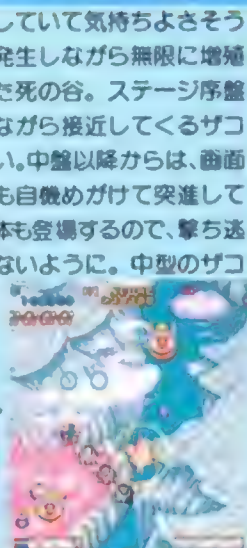
## サタマガ名物！高密度紹介 出たな！ツインビー スーパーダイジェスト

「出たな！」は全7ステージの2周エンド構成。プレイのテンションは常に高めだけど、せめてステージごとにガラッと変化するパステル調の背景、奇妙なデザインの敵キャラを見て、心を和ませようじゃありませんか、ねえ。

### ステージ1 風の谷

惑星メルの人々（通称メリーズ）が邪悪な異星人イーバに強制労働を強いられている、鉄鋼所までの渓谷が舞台。切り立った断崖に囲まれた収容所の風景は、アニメ映画「天空の城ラピュタ」の1シーンを彷彿させる。ザコ敵（野菜をイメージ）の動きは単純、ベルを隠した雲も多数登場するので、序盤のうちに装備を整えておこう。ちなみに、失った腕を治す救急車は、ステージごとに1機につき1回出現する。やられても焦らずに。

口からは泡、両腕からは3方向弾を撃つメカガニがステージ1のボス。本体の弱点は顔の球体。攻撃はそれほど激しくなく、耐久力も低いが、どちらかの腕を集中攻撃で破壊し、敵の攻撃力を弱めてからのほうがより安全に戦える。

### ステージ4 かび地帯

見た目はフカフカしていて気持ちよさそうだが、実は、毒ガスを発生しながら無限に増殖するカビが散布された死の谷。ステージ序盤から、放物線を描きながら接近してくるザコ敵のチェックが厳しい。中盤以降からは、画面からいったん消えても自機めがけて突進してくる邪悪な緑色の球体も登場するので、撃ち逃しもチェックを怠らないように。中型のザコでは、画面中央やや下で待機する編隊、高速突進と退避を繰り返すヤツにご用心。

長い手を2本伸ばし、弾をばらまきながら左右に飛び回るステージボス。弱点の球体にショットを当てると、雷を一直線に3回続けて落とす。この時に画面隅に追い込まれないように、ショットを当てたら雷の間隔を見切って、画面中央に避難しよう。

### ステージ5 地下水源

舞台はイーバが侵略する以前にメルを流れていた川の源となっていた場所。敵キャラのイメージは台所用品。元祖「ツインビー」のファンは懐かしいカモ。ザコ敵は全般的に数で勝負してくる感があり、そのぶん溜め撃ちショットなどであしらいやすいとも言えるが、破壊されるまで画面4隅の壁を反射し続ける敵だけは慎重に対処しよう。5個以上まとめて野放しにしておくとパニックするだろう。ここでバリアを"シッポ"に変えるのもテだ。

ステージ5のボスは、胴体パーツを引き連れて画面上を横切りながら、頭部から攻撃をする。攻撃パターンは多方向弾、3連レーザー、誘導弾の3段階。いったん画面から消えた後に再出現する場所を予測し、先回りをして弱点の顔に集中攻撃だ。

## 疑問その2 装備するなら「バリア」or「しっぽバリア」?

「出たな!」の特徴はバリアが2種類あるという点。ノーマルバリアは敵の体当たりや敵弾を受けると小さくなっていき、最終的には消えてしまう。対するしっぽバリアは、分身と同じく自機を追尾し、ザコ敵や敵弾を消してくれるいわば"半無敵オプション"だが、一度装備するとミスするまでそのまま、という融通の利かなさがある。弾よけに自信があり、敵の出現位置や移動パターンをある程度把握していれば、後者を装備してアグレッシブなプレイを楽しむのもよいが、そうでない人は紫のベルには手を出さず、バリア張り替えのタイミング判断に神経を集中し、ノーマルバリアで守りのプレイに徹しよう。

## 疑問その3 2人同時プレイのメリットとデメリットは?

シューティングシリーズの「ツインビー」で絶対必要条件ともいえる多人数協力プレイは、「出たな!」でも2人まで可能。プレイヤー機どうしが接近または接触した状態で繰り出せる強力な合体攻撃(下の写真参照)は大きな魅力だが、画面内がゴチャゴチャして注意力が散漫になり、ベルの取り合いになるといった面もある(そこがイイという意見もあるけど)。また、分身パワーアップは一方しか装備できず、同じ種類のバリアも装備できないといった制約がある。

### ステージ2 雲海

巨大戦艦は出現してもすぐには破壊できない。まずは砲台からの攻撃や回転するオールをかわし、船の側面を往復する。中盤以降に出現するハチ型のザコ敵は、体が大きい上に耐久力があるので、溜め撃ちで対応。最後は船尾に出現する光球を撃て。

高空からメルを監視しているイーバの巨大戦艦を追撃するステージ。背景の雲の中に隠れているペンギン砲台は、一度引っ込むと再出現するまでの時間が長い。なるべく画面の上の方で始末をつけておきたい。空中の敵では、一列に並んで突進してくるコウモリや、画面の四隅から出現する巨大折り鶴など、耐久力の高いキャラが出現する。ステージ中盤あたりから、溜め撃ちショットの使い方がかなり重要になってくるぞ。

### ステージ3 天空の要塞

惑星外からの敵の侵入を防ぐためにイーバが建設した、空中要塞が舞台だ。小型のザコ敵の動きも、背後から出現したり画面両端からにじり寄ってきたりと除々に複雑になっていく。編隊を撃ち損なうと画面隅に追い込まれやすくなるので、敵の出現位置からあまり大きく動かず、溜め撃ちショットも有効に利用して、危険の芽を摘め。地上(要塞上?)の敵は、配置されている場所がイヤラシイ。

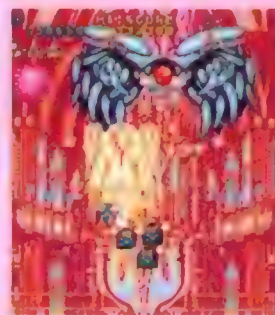
ステージボスの弱点である中央の球体は防御壁で守られているが、その周囲にある羽根にショットを当て続ければれば、球体が露出するようになっている。ダメージを与えたらハネを撃って防御壁の位置を調整……の繰り返しでじっくり攻略しよう。

### ステージ6 イーバの神殿

イーバが構築した、砂漠地帯の防衛基地。同時にメルの人々を洗脳する、こわい場所でもある。火炎放射機1組は、片方を壊すと残りが回転しながら炎を吐くようになるので、下手に近づかないように。ワープするザコは、連射ではなくタイミングを計って確実にしとめよう。一見硬そうな宝石の板はちゃんと破壊できる。一発当てたら猛スピードで突進してくるので、逃げずにカタをつけよ!

ボス本体の2カ所から発射されるレーザーは見切りやすい。問題は高速で画面を横切る鉄球だが、実は安全なY軸ラインがいくつか存在する。ただ鉄球はボス本体を中心に回転するような軌道を描いているので、あまり画面両端には近づかないように。

### ステージ7 地底都市

画面を横切っていく球体は動きが素早く、これといった法則性もない。せめて画面中央付近にポジショニングし、球体同士に挟まれるのを警戒しよう。これといった弱点はなく、本体に攻撃していれば意外とアッサリ倒せてしまう。本当に最終ボス?

イーバ星人以外の生物は生きられないという、秘密の隠れ家。最終地点にはイーバの帝王、"脳味噌昆虫"が潜んでいる。昆虫をモチーフにした中型ザコは、溜め撃ちで素早く始末。ノーマルバリアを装備し、三角ウェーブショットや溜め撃ちのショット(!)を発射する敵は、X軸を極力合わせず、左右に動き回ってチビチビとダメージを与えていこう。終盤に2体同時に登場するシーンを乗り切るには、スピードが最低でも3はほしいところ。

# ガーディアン ヒーローズ

早く6人同時対戦ってのをやってみたいな

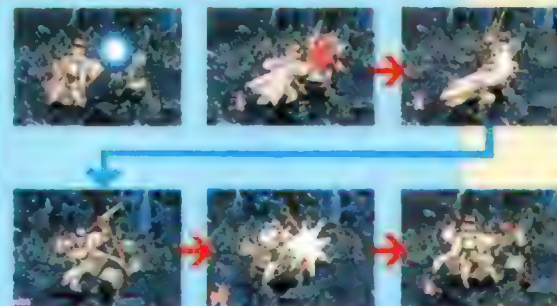
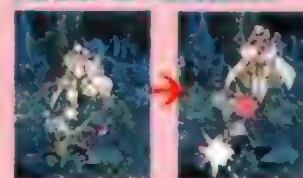
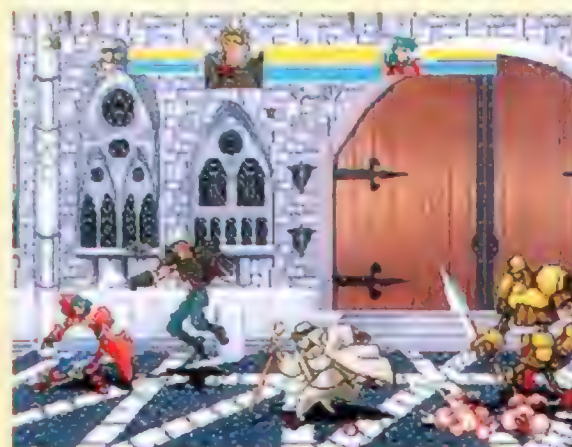
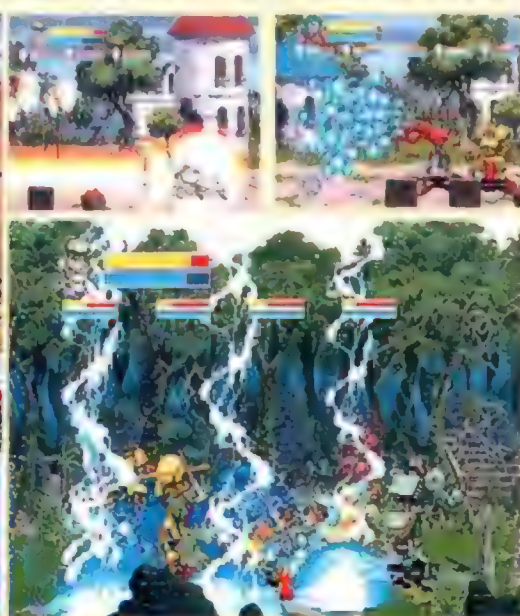
●セガ
●年末発売予定
●5,800円
●A・RPG
●2～6人同時プレイ

なかなか主人公が出てこないけど、もう少したてばドカンと出る…はず？

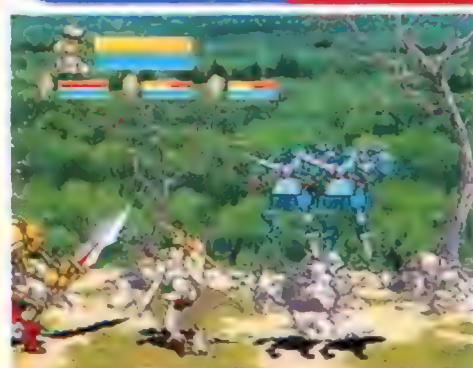
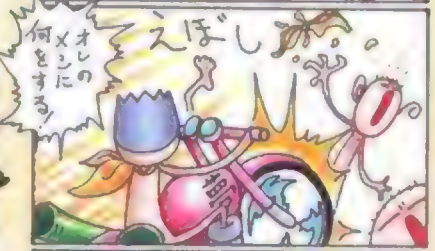
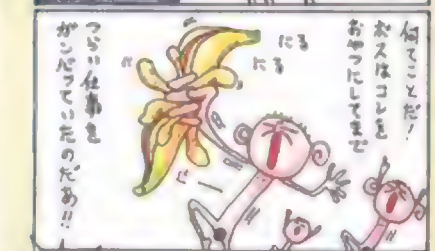
## これくらいスプライト性能を使ってこそのサターンだ

冬の発売に向けてジワジワと開発が進行中の「ガーディアン ヒーローズ」。読者の期待も高まりつつあるので、そろそろ必殺技やシステムを完全に解説したいところだけど、あと少しだけ待っていてほしい。システム部分の開発が先行しているため、まだ（画面に）姿を現していない主人公のハーンをはじめ、他のキャラクターの技、そして白熱の6人対戦モードなどを画面写真として見せられるのはもう少し先になりそうなのだ。とりあえず今回は、ステージ4への分岐パターンおよび、敵側のキャラクターを中心に楽しんでくれ。

### 多彩なグラフィックパターン！

通常攻撃の連携技

### 特殊な必殺技

このゲームの操作系は基本的に攻撃ボタン（強・弱）と防御ボタン、そしてライン移動ボタンがメイン。格闘ゲームとしては比較的簡単な操作で、豊富なグラフィックパターンと多彩な技が楽しめる。ここではランディーを参考に、ちょっとだけ連続写真を見てみよう。まず通常攻撃だが、これは単発だけでなく、ボタンをうまく連打すると上の写真のように連携技（キャラによってつながる回数は異なる）を爽快に叩き込めるぞ。ちなみに、敵を踏みつけるランディの必殺技は、3回連続して出せるが、それぞれポーズが違っていたりする。ちょっとした芸の細かさが遊ぶときの楽しさにつながっていくんだよね。

メガドライブの「幽☆遊☆白書〜魔強統一戦〜」で確立した爽快なシステムを、さらに発展、洗練させた「ガーディアン ヒーローズ」。魔法や必殺技のエフェクトの派手さはさすがサターンという感じだ。開発途中で、グラフィックはまだお見せできないが、各キャラクターごとの演出も期待したいところだ。

## ここまで明かされたステージ分岐

このゲームのステージ構成は一本道ではなく、いくつかの分岐でシナリオが微妙に変化していくことは、前号で紹介したとおり。今回は、以前紹介したステージ3までの展開に加えて、ステージ4までの分岐を表にまとめてみた。これを見ると、序盤は王国の中心部への侵攻、レジスタンスとの接触、森林中の走破といった3タイプに大別されることがわかる。実際にはそれぞれボスキャラやイベントも存在するが、まだ見せられないのが残念だ。

初めてのシナリオ分岐が発生するステージ2は、重要なキャラクターのアンデッドが登場。その後、他の味方とともに行動していく（味方は別行動をとることもある）。

# 「ガーディアン ヒーローズ」の魅力の1つ それは続々と登場する魅惑のキャラクター！

最後は、前回の主人公達6人に続いて、さらに帝国軍関連の5人を公開だ！

本作でチームリーダーを務めているはん氏がデザインする、温かみのある曲線が魅力のキャラクターは、トレジャーのデビュー作「ガンスター ヒーローズ」の時代から支持を得ていただけに、昔からのユーザーも含めてじっくりと堪能（たんのう）してほしいぞ。

## カノン・G・グレイ
支配をもくろむ暗黒魔導士

## ラインハルト・バルガー
二刀流の若き騎士団長

イワシ・ギンジロウ

## ルシア・バルガー
気ままでおてんばなお姫様

## マッチョ・ゴロー
自由に生きる強盗団頭領

セレナ・コルセア

ハーン・サムウェル

ランディ・M・グリーン
エドワード・M・コミャック

ニコレ・ニール

## ズル・パ・イヤー
遊撃隊を率いるお調子者

アンデッドの英雄

### チームリーダー／キャラクターデザイン：はん

キャラクターのイメージ、中でもハーンとランディは初めから頭の中にはあったんです。ハーンは青年で主人公っぽいタイプ、ランディはハーンのないところをカバーする感じで、ガンスターのレッドとブルーの延長みたいなものですね。それから、ギンジロウは本当はもっと若かったんですけど、スタッフから「ジジィっぽいヤツがほしい」という意見が出たので、そのまま年齢を増やしちゃった。でも、今考えてるアイデアがそのまま生かされたらすごくイカすキャラになると思います。

逆に、私は女性キャラが苦手であんまり描けないんですけど……。今回は売らないとマズイんで。まあ、知恵を絞ってたくさんサービスしてみたというか、特にニコレなんかはサービス過剰かなって感じもするんですけど(笑)。

読者の皆さんから、編集部を通して、イラストや手作りのグッズがたくさん送られてきて、個人的にはすごくうれしいです。自分ではどういうところが人気の理由かわからなくて、今回もいろいろと試しながらキャラクターデザインやりましたから、どういうところがいいとか悪いという感想を送ってほしいですね。

●開発スタッフへの応援や意見を募集しています。あてさきは〒103 中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク セガサターンマガジン編集部「ガーディアンヒーローズ」係まで。

# ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の旋風～

発売直前で心ときめく諸君に贈る衝撃的事実の数々

●セガ
●9月22日発売
●7,800円
●SLG
●5人まで参加可能
●マウス対応

数々のポリゴン兵器がところせましと駆け回り、熱き火花を散らし合う！

# 発売直前記念・キャンペーンチャート大公開！

いよいよ発売を今月22日にひかえ、多くのユーザーの心を揺さぶっている「ワールドアドバンスド大戦略」(以下「WA大戦略」)。その「WA大戦略」の中でもっとも期待が高く、ゲームの特徴でもあるモードがキャンペーンゲームだ。

キャンペーンゲームは歴史に沿って各地を転戦できるというもの。このモードでのプレイを待ち望んでいるユーザーにとって、今もっとも知りたい情報「各陣営のマップの分岐」を、今回はできる限りご披露することにしよう。永久保存モノだぞ(?)。

### キャンペーンゲームとは？～おさらい～

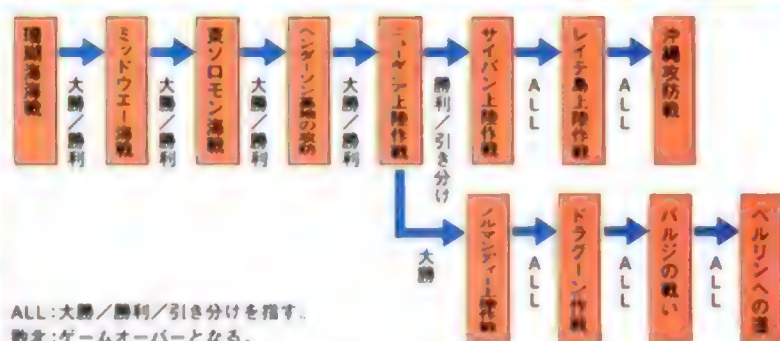
勝つか引き分けることで先のマップに進め、その際自分の部隊を引き継いで戦うことができるのがキャンペーンゲーム。勝ち方でマップが変わることもあるのだ。

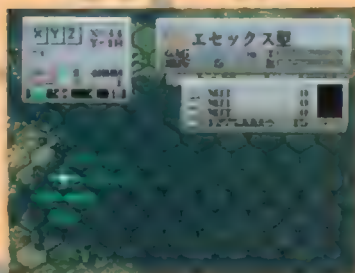
キャンペーンゲームの中ではもっとも難易度が低い陣営がアメリカだ。なにしろ史実でも勝ったのだから勝利条件も非常に簡単。増援部隊の数も多ければ、兵器の質も高いし予算のやりくりも楽だ。

さて肝心のマップの分岐だが、ニューギニア上陸作戦で大勝した場合のみヨーロッパへ転戦できる。その場合、プレイできるマップが1つ増えるので、得した気分にもなれる。大勝を目指そう。

珊瑚海海戦 →(大勝／勝利)→ ミッドウエー海戦 →(大勝／勝利)→ 東ソロモン海戦 →(大勝／勝利)→ ヘンダーソン基地の攻防 →(大勝／勝利)→ ニューギニア上陸作戦 →(勝利／引き分け)→ サイパン上陸作戦 →(ALL)→ レイテ島上陸作戦 →(ALL)→ 沖縄攻防戦

ニューギニア上陸作戦 →(大勝)→ ノルマンディー上陸作戦 →(ALL)→ ドラグーン作戦 →(ALL)→ バルジの戦い →(ALL)→ ベルリンへの道

ALL：大勝／勝利／引き分けを指す。
敗北：ゲームオーバーとなる。

## 名場面マップその1 ニューギニア上陸作戦

マップ名のとおり、ニューギニア島に居残る日本軍を掃討し、この周域の勢力圏を確かなものにしようという作戦。この時代になると、アメリカ軍の物量のありがたさが身を持って感じられるようになる。史実では敵味方双方から見捨てられたラバウル基地だが、ゲームでは立派に反抗してくる。早めにたたき潰しておくのが無難だ。森林に隠れている歩兵は、結構な防御力を持っているのでナメてかかると痛い目にあうことだろう。このマップで大勝すれば、晴れてヨーロッパ戦線へ栄転(?)。がんばれ！

## 名場面マップその2 ノルマンディー上陸作戦

ヨーロッパ大陸に連合軍の足場を作るため、フランスのノルマンディー海岸で行われた大上陸作戦をテーマとしたマップ。史実では名将ロンメルがたまたま現場にいなかったり、ヒトラーが寝ていて装甲師団が動かせなかったりで、即時対応ができなかったドイツ軍は、連合軍の進撃を許してしまう。

史実同様大兵力で攻め込んでいくのでそれほど難しいマップではない。ただし沿岸砲台やトーチカを軽く見ていると手痛い反撃を受ける可能性があるので、早めに戦艦などの海軍ユニットの艦砲射撃で無力化しておきたいところだ。

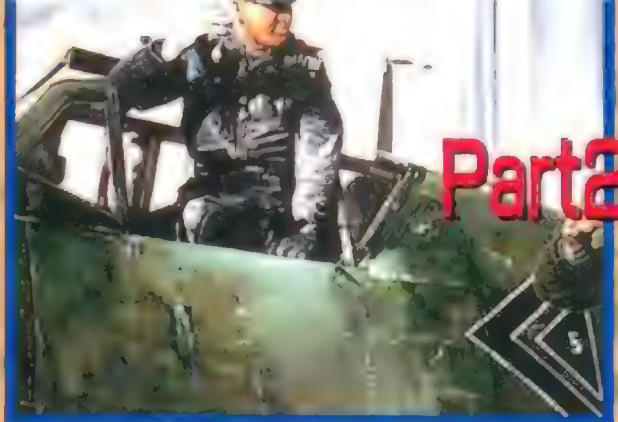
### 聞いておいて損はない開発者からのお話

セガ・コンシューマソフト
日並雅宏氏

――開発終了間際の今、「ここを見てほしい」という点はありますか？

日並　まず3DCGの戦闘シーンですね。デザイナーが時間の許す限り楽しんで作っています。また、チーム内にこだわりをもった人が多いので、その分ゲームバランスも細かくチェックできて助かっています。かなりのレベルだと思います。

――裏技などはどうなりそうですか。

日並　現在のバージョンでは、デバッグモード系のものが、結構あるので、そのまま残してもいいかなと思っています。ただ裏技で特殊な兵器が使えるようになるとかマップエディットは今回はありません。後、裏技ではなく隠しユニットや分岐によって異なるエンディングがかなりあるので楽しんでください。

## Part2 ドイツ帝国でプレイした場合の分岐

兵器の性能は世界一だが、なにぶんにも国力の弱さが否めないのがこのドイツ。特に戦争後半における陸上兵器の強さは、犯罪的ですらある。

だが誤解している人も多いので確認しておくが、ドイツの陸上兵器、特に戦車が他国より秀でるようになったのは、戦争中期以降。前半においては他国とさほど変わらないものでしかなかった。むしろ戦車の機動力の高さと、航空機による攻撃との連動で勝ち進んでいったのだ。

### 名場面マップその1　バルバロッサ作戦

独ソ戦の第1段階である、大撃滅作戦。よもや本気でドイツ軍が攻めてくるとは思っていなかったソ連軍の準備不足と、戦闘開始後の連絡不足などから前線は大混乱におちいり、ドイツの勝利を決定的なものとしていった。

史実どおり前線に配置されているソ連軍の兵器はたいしたことがない。ただし砲兵をはじめとして、それなりの戦力はあるので、あまりむちゃな行動を取ると後々のマップで泣きを見ることになる。

ドイツの電撃戦の基本「まずは砲兵や航空機の攻撃で敵を制す」を忘れずに確実に前進していけばよほどのミスがない限り、たいした損害もなく楽にクリアできるはずだ。むしろ攻略までのターン数を競う形で遊んだほうがいいかも。

### 名場面マップその2　スモレンスク攻略

ミンスクで大量のソ連軍を閉じこめたドイツ軍は、その先に待ちかまえていたソ連の機甲軍（戦車を中心とした軍の単位）と戦うことになる。史上初の本格的な大戦車戦の戦場となったこのスモレンスクの戦いでは、両軍の戦車の性能や戦い方の差からドイツ軍側が常にリードをし、結果として数千台にもおよぶソ連戦車が破壊あるいは捕獲された。

このマップあたりから、本格的なソ連軍の物量作戦が始まる。戦車の強さはまだそれほどでもないが、数があまりにも多すぎるのだ。1つ1つ潰していたらキリがない。敵を壊滅することよりも、司令部を破壊することに重点をおこう。

### 名場面マップその3　タイフーン作戦

いよいよソ連の首都であるモスクワ直前にまで達したドイツ軍であったが、補給がとどこおり、冬季装備を十分にしていないこともあって、戦力はやせ細るばかりだった。モスクワ攻撃を敢行するも、戦力不足から失敗。さらにソ連軍の反撃を受け、数10キロもの撤退を余儀なくされた。

史実同様に、モスクワまでの道のりは険しい。敵は、うんかのようにわいてくるし、天候は悪化する。ここで部隊を消耗させると、この後の戦いに支障が出てくることは必至。経験値をためた部隊が壊滅してしまうことだけは避けよう。あとはじっくりと戦線を作りながら前進するしかない。

### CHECK POINT　中小国も見てみたい！

当ゲームに出てくる兵器はそのほとんどが大国のものだが、マップによっては、中小国が登場し、その国独自の兵器が顔を見せることもある。

前作「アドバンスド大戦略」ではそういった兵器の数も豊富で、ユーザーの目を楽しませてくれたのだが、今作では中小国の兵器数は減ってしまい、寂しい限りである。特にイタリア軍の兵器がなくなったのは残念至極だ（イタリアは登場するが、装備しているのはドイツ軍の兵器）。

しかし少数ながら、そんな立場の兵器も登場する。特にドイツでキャンペーンをプレイしていると、中小の国に攻め込む前半において、それらの兵器と出会えるチャンスがある。彼らを見かけたらすぐに攻撃するのではなく、一度眺めてからにしよう。

# Part3 大日本帝国でプレイした場合の分岐

第二次大戦のうち日米の戦いを「太平洋戦争」というところからもわかるとおり、日米の戦いは主に海で行われた。よって戦いの中心となるのも艦船や航空機が中心になる。もちろん都市などを占領するために陸上兵器も必要であるが、日本の場合は戦車が他国に比べて貧弱すぎるので、アテにできないのだ。他国よりも陸海空の連携が大いに必要とされる陣営で、難易度はもっとも高い。史実同様といえばそれまでだが、かなり厳しい戦いが予想される。

## 名場面マップその1 マレー電撃戦

東南アジアの要所であり、イギリスの植民地でもあったシンガポールを目指して進撃した山下将軍の戦いを再現したマップ。英軍の現地司令官のやる気のなさや、現地軍の士気の低さなどから、予想外の速さでシンガポールは陥落する。実際には日本側も弾薬が底を尽きかけており、きわめて微妙なところだったのではあるが……。

史実どおり敵歩兵の能力はほとんどゼロに近いが、倒さねばならないことに違いはない。さらに地形は山が多く進行ルートが限定されてくるので、無茶をしようものならこれまた史実どおり、燃料などの補給に苦しむことになる。航空兵力を使って攻めていこう。

## 名場面マップその2 ポートモレスビー攻略戦

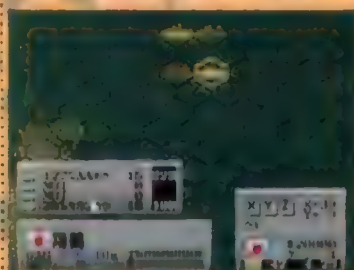
アメリカとオーストラリアの連絡線を断つため、ニューギニア島の要所ポートモレスビーを攻略しようした日本軍と、それを阻止しようとするアメリカ軍の間で行われた戦い。史上初の空母戦も展開され、日本軍がかろうじて勝利するものの、ポートモレスビーそのものの攻略は断念、戦略的にはアメリカの勝利に終わる。

ラバウル基地やラエ基地などからも積極的に航空機を飛ばし、空母部隊を支援しよう。うまくいけば史実ではかなわなかったポートモレスビーの占領も夢ではないぞ。さらにここで実名の敵空母を全部沈めておけば、次の戦いはかなり楽に行えるハズだ。

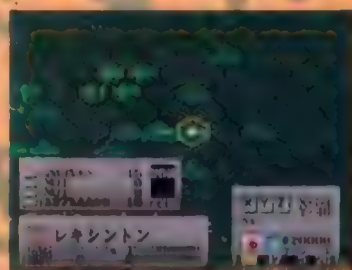
## 名場面マップその3 ミッドウェー攻略作戦

ドゥーリットル隊による東京空襲をきっかけに、海軍はミッドウェー島の占領とそれを阻止しようとする米空母の壊滅を画策。ミッドウェー作戦を発動する。だが事前に計画がもれたり、空母の指揮官が優柔不断だったり、戦力の無意味な分散などがたたり、日本は主力の4空母をいっぺんに失うことになる。これ以降、日本海軍は攻勢を取れなくなってしまうのだ。

日本軍ファンにとっては屈辱的なマップだが、同時に史実をひっくり返せる可能性のあるマップともいえる。特に前の珊瑚海海戦で米両空母を沈めていれば、敵の空母は一隻減る換算になるのだ。

ミッドウェー占領は別動隊が行うので、プレイヤーは米軍の制圧に全力をつくそう。

## 名場面マップその4 ハワイ攻略作戦

もしミッドウェー作戦が成功した場合、次に予定されていたのがこのハワイ攻略作戦。だがマップの状態を見る限り、ミッドウェー攻略と同時にハワイ攻略をも行うという、大胆不敵な作戦のマップらしい。珊瑚海海戦で大勝すればこのマップになるとはいえ、少々無茶な気もするが。

戦力配置は基本的に「ミッドウェー攻略作戦」と変わらない。問題なのは目標がミッドウェーだけでなくその先のハワイにもあるということだ。プレイヤー側は、輸送船と歩兵を準備して、ハワイまで行かせる必要があるだろう。だが日本からハワイまでの距離はあまりにも長い。護衛は忘れずに。

# 日独米最強兵器合戦　こんな兵器が大活躍するゾ！

続いて紹介するのは、今回紹介したマップの中に登場する各国兵器の中で、プレイヤーが操作できる、あるいは見ることのできる兵器の中のベストセレクション。ドイツや日本については大戦前半、アメリカについては大戦後半にいたるまでものの中から、代表的で使い勝手のよいものを中心に、できる限りの数をリストアップしてみたゾ。

コメントの部分にはその兵器の歴史上の位置づけや生産にいたるまでの裏話、そして一部ではゲーム内における価値などについても記述してある。コメントや写真を眺めながら、自分のサターン上でこれらの兵器が活躍するその日を心待ちにしようではないか。

## 零式艦戦21型

言わずと知れた日本軍の代表的戦闘機「ゼロ戦」のこと。アメリカからは「ジーク」と呼ばれ恐れられた。防弾性を無視する代わりに与えられた運動性能と、大戦初期のパイロットの熟練度の高さのおかげで、連合軍戦闘機を次々に打ち倒し、初戦の勝利に大きく貢献した。序盤ならば無敵だぞ。

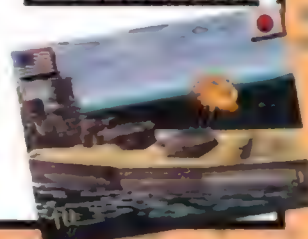
## 九九式艦爆11型

零戦とともに序盤の日本軍の勝利に大きく貢献した日本の代表的な艦上爆撃機。固定脚（胴体下の車輪は引き込まれない）が特徴的。連合軍艦船を一番多く撃沈した。爆弾の軽さから艦船への攻撃力は今一つだが、陸上の対象には十分に役に立つ。ドイツのスツーカ同様に陸戦でも使用しよう。

## 九七式中戦車

日本陸軍の代表的戦車。開発当時は他国の戦車と比べてもそれほど劣るものではなかったが、後継の一式戦車の開発が遅れたため、戦争の最後まで活躍せざるを得ないはめになる。当然のことながら時代の流れに取り残され、ブリキの棺桶も同然となってしまう。訓練値で能力をカバーしよう。

## 戦艦大和

その名を知らぬ者はいない、日本最大にして最強の超ド級戦艦。主砲の46cm砲の威力、装甲の厚さ、そして機能美ともいえるシルエットの美しさに、惚れ込んでいる人も多いことだろう。ゲームでもほぼ最強の戦艦として登場するものの、無敵ではない。航空機の攻撃にさらされないよう注意しよう。

## BF109F

ドイツ空軍における大戦序盤の主力戦闘機。BF109は1935年に完成してから大戦終了までの間に3万機以上が生産され、ドイツ空軍の要となった。F型は初の量産型E型のエンジンを強化したものである。航続距離の短さが気になるが、燃料切れにさえ気をつければ非常に頼りになる戦闘機だ。

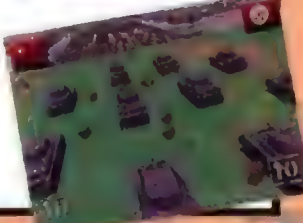
## Ju87R

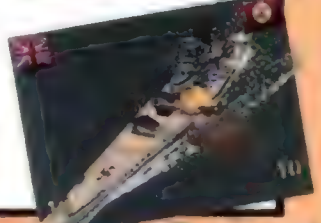
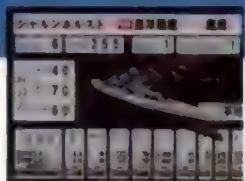
戦車とともにドイツ軍の快進撃の主役となった爆撃機。俗名をスツーカという。エアブレーキの採用などによって安定した急降下性能は、爆撃効果を高め、この機の重要性を確かなものとしている。R型は弱点の1つであった航続距離を伸ばすため、落下型の増槽（燃料タンク）をつけたものだ。

## 3号戦車G型

ドイツ陸軍の主力戦車となるべくして開発された中戦車。だが車体そのものの大きさが砲の進化に追いつかず、戦争中盤以降はその主役を4号戦車に譲ることになる。G型は対ソ戦あたりから使用できるようになるが、T-34などのソ連戦車相手では苦しい戦いを強いられることだろう。

## 4号戦車E型

はじめは歩兵支援用として開発されたものの、その車体の大きさや設計の柔軟性の高さから、次々に改良が加えられて終戦まで活躍した主力戦車。E型は初期のものに装甲を強化したタイプである。今後の進化を考えると、はじめから3号戦車を切り捨て、この戦車だけを生産したほうが無難。

## シャルンホルスト

ベルサイユ条約破棄後に生産されたドイツの戦艦。イギリスを刺激しないようにと巡洋戦艦程度の砲しかないものの、装甲は戦艦並みに厚い。すでに何度も紹介している戦艦ビスマルクと並んで、ドイツの主力戦艦。敵に沈められないように注意しながら、その砲の威力を生かして支援をしよう。

## ヘルキャット

アメリカ海軍の戦争後期における主力艦載機。ワイルドキャットでの反省や零戦のデータなどを元に作られた戦闘機で、防弾性や空戦能力に優れている。経験値を積んだヘルキャットなら、零戦など敵ではない。爆弾も搭載できるので、爆撃機としても有益なのがお得なところだ。

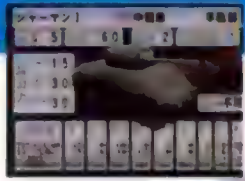
## マスタング

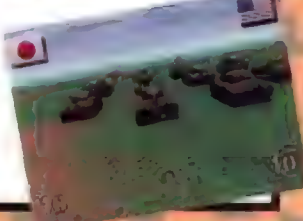
第二次大戦における最高の戦闘機。その戦闘能力の高さや航続距離の長さから、各国で重宝され、大戦終了まで1万5千機ほどが生産され、その一部は朝鮮戦争でも活躍した。対日本戦ではB-29の護衛として本土に襲来、銃撃などを行い「P公」として忌み嫌われることになる。

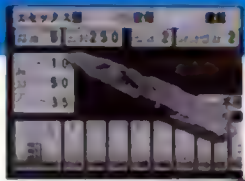
## B-17

丈夫な機体に特徴ある銃座、魅力的な爆弾搭載量など、別名の「フライング・フォートレス」(空の要塞)にふさわしい性能を持つ大型爆撃機。その装甲の厚さから、日本の戦闘機でもなかなか撃墜できなかった。ヨーロッパでは終戦まで使用された。米軍でプレイしたらぜひとも大量生産しよう。

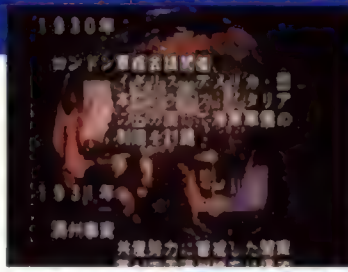
## シャーマン

アメリカの主力戦車M4シャーマンの初期型。月産2千台という量産体制を取るために各社に生産を受注、結果としてさまざまなタイプのものが生まれることになった。また、ドイツ軍との戦いの中でさまざまな改良も行われ、ロケット砲や150㎜もの追加装甲を加えたタイプも生産された。

## パーシング

ドイツ軍の重戦車に対抗するために開発された重戦車。試作型は1945年の1月に前線に送られ、3月までに量産が開始されたが、ドイツ軍と戦う機会はほとんどなかった。重装甲と90㎜砲の威力は、むしろ後の朝鮮戦争で生かされることになる。ゲームでは遠慮なくどしどし生産しよう。

## エセックス型空母

戦時急増型の大型空母。だがその性能はきわめて高く、日本海軍の空母の1.5倍ほどの航空機搭載性能を持ち、敵の攻撃に対するダメージコントロールも万全だった。戦争終了までに15隻が完成し、1隻も沈むことはなかった。移動する航空基地として、有効に活用しよう。

## CHECK POINT キャンペーンゲームの時代背景を知ってみる

最近は授業で近代史に割かれる時間はきわめて短いらしく、「WA大戦略」の時代背景もおぼろげながらにしか知らない人が多い。満州事変やミッドウェー海戦がわからないのならともかく、日米が戦っていたことすら知らない人もいるありさまだ。

キャンペーンゲーム開始時には、第一次世界大戦後の世界の動静が、簡潔ながらも各国で起きた事件とともに説明される。また、マップの進行とともに地球儀で、マップの具体的位置が表される。ゲームの上で事実確認をするだけでなく、歴史書などをひもといて当時の時代の流れを感じてみようではないか。

# 真・女神転生 デビルサマナー

舞台設定が少しずつ見えてきた！

- ●アトラス
- ●年末発売予定
- ●価格未定
- ●RPG
- ●1人プレイのみ

サマナーの活動する周辺地域を紹介！ 悪魔と闘い、仲魔にする日も近い

## 開発が着々と進むデビルサマナー

今回は全体マップも公開

年末の発売を目指し、少しずつ形が見え始めた「デビルサマナー」。今回もいつものように、開発スタッフのインタビューをはじめ、新しい悪魔を大紹介するぞ。

さらに今回は、ゲームの序盤から登場するであろう、いくつかの基本的な施設を初公開！ これらの施設の画面写真は、ゲームの完成形にかなり近い。実際のゲーム中の画面も、これと同じように文字データが背景に重なる感じで表示される、とのこと。ということは、これから紹介する画面から、ゲームの雰囲気がつかめるってことだ。穴が空くほど凝視せよ。

ここが主人公の住んでいる街だ

### 主人公は一般住宅に住む

今までの「真・女神転生」シリーズには、２Ｄマップと３Ｄダンジョンの２シーンがあったが、今回はそれに全体マップが加わった。全体マップは６つのエリアに分割され、それぞれ繁華街、住宅地、公園などがある。主人公が住んでいる住宅地には、自由に名前を設定することが可能だ。「ただの航空写真のように見えますが、実はよく見ると鬼の顔の形をしている架空の都市になってます」とは悪魔絵師、金子氏のコメント。

#### 1 6地区が行動範囲

６つの地区に分割されている全体マップから移動先を選択すると、その場所の２Ｄマップへと画面が変わる、というシステムになっている。地区間の行き来が楽になった？

#### 2 舞台名は自由に入力可能

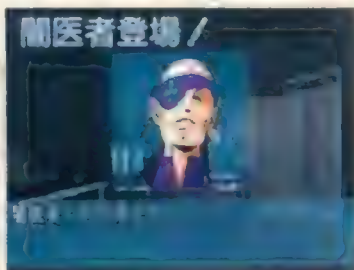
主人公の住む住宅地だけでなく、実はマップ全体、つまり市の名前もプレイヤーが自由に設定することができる。自分が実際に住んでいる場所を入力すると、感情移入度が高まるかも!?

### これがタイトルロゴなり!!

真・女神転生
デビルサマナー
悪魔召喚師

## 一筋縄ではいかない怪しい施設

今までの「真・女神転生」シリーズの雰囲気とはちょっと違う施設内の画面を大公開。レンダリングされた美しい背景の上には、会話中の相手の顔が表示される。

今回紹介した施設は、どれも表の顔と裏の顔があり、いろいろな情報やアイテムが手に入る大切な場所。前作までとは違い、同じ施設でも行くタイミングなどによって、売っている品物が変化したりするのが、「デビルサマナー」の新しい点だ。

# またまた新しい悪魔4体を紹介

「真・女神転生」シリーズ最大の魅力である悪魔。今回もかなりの数の悪魔が登場するが、その中から新登場の悪魔を4体紹介する。[illegible]

## 焔空(えんくう)

[illegible]の一種でも、やや[illegible]な部類に入る。[illegible]に付いている提灯アンコウのようなライトで虫を誘い集め、炎を吐いて飛んでいる虫をポトポト落とす。その虫を拾っては食べるという、ちょっと不気味なヤツだ。おそらく火炎攻撃系を得意としているハズ。よだれかけを付けているのが[illegible]

## 百目鬼(とどめき)

身体中に百の目がある女妖怪。スリや泥棒など、悪事ばかり繰り返していると、こうなってしまうという。これほど目が多いので、服を着るだけで痛いはず。ということは、実は[illegible]んじゃないかというウワサも。正面から見たい気もする。目で[illegible]すような攻撃を仕掛けてくるのだろう

## ワックスワーク

ゾンビ系の悪魔。マリリン・モンローがモデルとのこと。推理小説などでロウ人形に死体を埋め込んだり、という話をイメージして作られたらしい。前作まででいうシキ系の悪魔なので、攻撃はストレートに直接攻撃がメインになっていることが予想される。ちょっとセクシー!!

## マカブール

[illegible]という、[illegible]的のようなものに出てくる死神。生まれたからには必ず死ぬ、という設定の劇らしい。こんな格好をしていたかどうかは不明だが、とにかくドクロの付いた衣装を纏う。仮にも死神なので、今まで紹介した悪魔よりはかなり手強いということだ

# 岡田氏＆金子氏最近状況インタビュー

総指揮 岡田耕始氏

メガテンワールドの舵取り役。サターンのスペックをフルに発揮した演出で、プレイヤーをアッと言わせたいと熱く語ってくれた

本誌■現在、開発の進行状況はいかがなものですか？

金子■モンスターやらシナリオやらの各部は着実に進行して完成も近いんですが、まだ全部がつながっていない、といった状況です。

本誌■合体については、そろそろなにかお聞かせ願えますか？

岡田■そうですね。前からプラスαの部分を試行錯誤していまして、そのひとつとして成長要素など考えています。あとはとにかく複雑化しないよう、わかりやすいようにしてます。「真・女神転生Ⅱ」の３身合体のような、大種族がどうこういうようなものではなく、基本的に30程度の種族で考えられるようになりそうです。

アートディレクター 金子一馬氏

[illegible]では[illegible]公の住宅街や[illegible]な[illegible]も深いこだわりを感じることができる

本誌■プレイヤーは一般住宅街に住んでいるわけですが、ほかになにか設定はありますか？

岡田■いや、20代前半で、彼女が１人いて、という程度だけです。あんまりプレイヤー像を強調しても、プレイヤーが物語に入り込みにくくなってしまいますから。以前のインタビューでも言ったとおり、そのへんは非常に気を使いたいと思ってます。

本誌■デビルサマナーはかなりの腕利きとのことですが、やっぱり商売敵もいるんでしょう？

金子■いますいます。だいたい想像つくと思いますが、忍者赤影でも悪い忍者が出てくるじゃないですか。そういう感じで、ワクワクさせてくれるようになってます。

本誌■以前、華麗なライバルについて伺いましたが、そのへんの設定はどうなんでしょうか？

岡田■シナリオとの絡みがありますので、今の段階ではまだ……。もう少しお待ちを(笑)。

本誌■すでに何体かの悪魔を紹介させていただきましたが、実際のゲーム中の戦闘画面はどんな感じになりますか？

金子■悪魔のグラフィック自体はこのイラストとほぼ同じクオリティになります。戦闘画面は、とにかく派手になりますよ。魔法効果などが特に派手です。

岡田■今まででだとグラフィック機能の制限などから、色を変えたりしてごまかしてきた部分なんですが、今回は思い切りできそうです。いちいち文字で「○○の攻撃」など書かなくてもいいものを目指してます。

本誌■グラフィックに関して、気をつけている点などありますか？

金子■たとえば事務所なんかだと、あまりに当たり前の部屋なのでいろいろヘンなことをやりたくなってしまうんですが、それより事務所らしさが大切だったりもしますよね。ですから今回は、変な仏像を置いたりとかはやってません。渋くまとめたって感じで……。

本誌■では最後に、期待しているユーザーに一言お願いします。

岡田■今回は間に合いませんでしたが、２Dフィールド画面も力入ってます。２Dとは言ってますけど、ポリゴン使ったりしてますし。次回は公開できると思いますので、楽しみにしていてください。

金子■モンスター関連で、ちょっと危ない方向に向かっているのがあって、怒られつつやってます(笑)。お店の方も苦労しながら描いてますので、早くみんなに遊んでもらえるよう一生懸命がんばります。

## サマナーの行動拠点

繁華街にあるデビルサマナーの事務所。ここがサマナーの拠点となるのだが、普段は客の出入りもほとんどなく、収入のほとんどは占い師から舞い込む怪事件を解決することでまかなっている。仕事内容によってはパートナーや悪魔とともに事件を解決する。ゲーム中は前作まででいう自宅のような場所で、何度も訪れることになるだろう

サマナーは20代の若者だが、召喚師としての腕はバツグン。趣味は控えめにまとめた、とは金子さんの言葉

# QUOVADIS

## 似たりよったりのシステムのSLGはもういらない

●グラムス
●今秋発売予定
●6,800円
●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ
●マウス対応

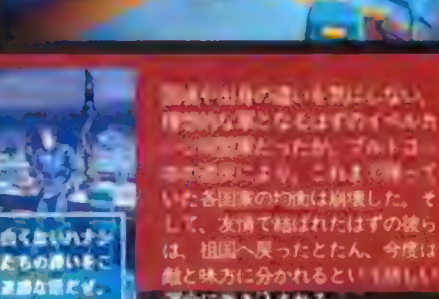
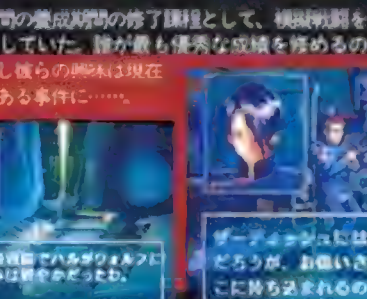
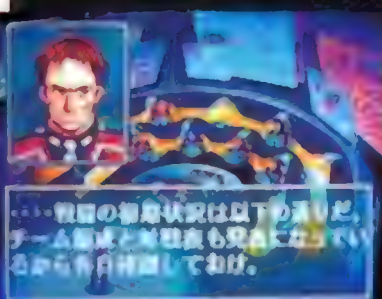
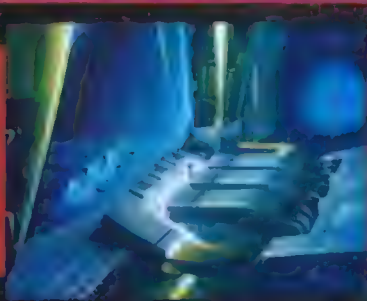
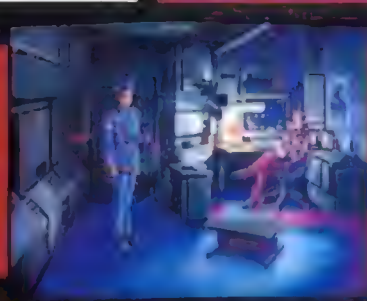
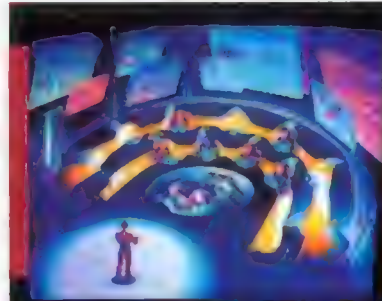
攻略本がほしいってぐらい期待している人はアンケートにその旨書くこと。

## お待たせ! ようやくの詳報です

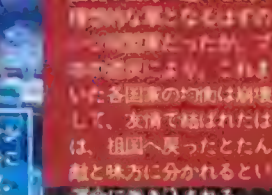
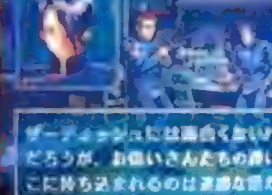
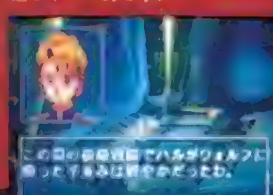
キャラクターデザインを美樹本晴彦、アニメーションをアートランド、そして音声には多数の人気声優陣を起用、さらに、開発にはシミュレーションを深く研究したスタッフという、そうそうたるメンバーの「クオヴァディス」。これまでは表面的な情報しか伝えていなかったが、今回は完成にかなり近づいた画面とともに詳報を掲載しよう。

## 熱き人間と軍事国家が複雑にからみあい、

「クオヴァディス」のストーリー背景は、10の超大国がひしめき、いつ戦争が起こってもおかしくないという宇宙歴1728年が起点。この時代は戦争を回避すべく締結されたイベルカーツ平和条約の100周年にあたり、その式典を間近に控えていた。折しも、各国家から選りすぐられた士官候補生たちが養成期間を修了して、イベルカーツ同盟軍（国家のしがらみをなくした理想の軍）の一員になろうとしていたが……。

## 刻々と変化するドラマチックなストーリー

彼らは2年間の養成期間の修了課程として、模擬戦闘を始めようとしていた。誰が最も優秀な成績を修めるのか？ しかし彼らの興味は現在起こりつつある事件に……。

主人公のハルト[illegible]ら士官候補生は、[illegible]選ばれた者。彼ら若い世代は国家の壁を乗り越え、友情で結ばれていた。

[illegible]の違いを気にしない、理想的な軍となるはずのイベルカーツ同盟軍だったが、ゾルトコー[illegible]により、これまで保ってきた各国家の均衡は崩壊した。そして、友情で結ばれたはずの彼らは、祖国へ戻ったとたん、今度は敵と味方に分かれるという[illegible]運命に巻き込まれる。

## 戦闘時は敵も味方も同時行動！ その奥の深さに脱帽！

### まずインターミッション

戦闘に入る前に、まずインターミッション。ここでは艦隊の陣形、乗り込む艦船、そして艦長を誰に任命するかなどを決定する。よく考えてから決めないと、戦況が大きく変わる。

最初は与えられたものしか使えないが、指揮官の階級（成長レベル）に比例して、戦場に駆り出せる艦船の強さも変わってくる。プレイヤーのやる気をおおいにそそるシステムだ。

### 次に移動マップ

次は宇宙空間での移動シーン。移動先を指示した後「決定」すると、全軍が同時に動く。通常のシミュレーションのように1ユニットずつじゃないのが現実的。

### 壮絶な同時戦闘！

移動マップで敵艦隊と接近すると、戦闘シーンに！ 今度は、各艦船がどの敵艦に攻撃するかを、指定していく。そして「決定」すると同時に戦闘が始まる。つまり、全艦同時に発射するのだ！ この時の効果といったらもう！

艦船には本体や装備のそれぞれに耐久力が設定されている。兵装に被弾すると攻撃力が下がり、場合によっては攻撃不可能になることもある。

# おーちゃんのお絵かきロジック

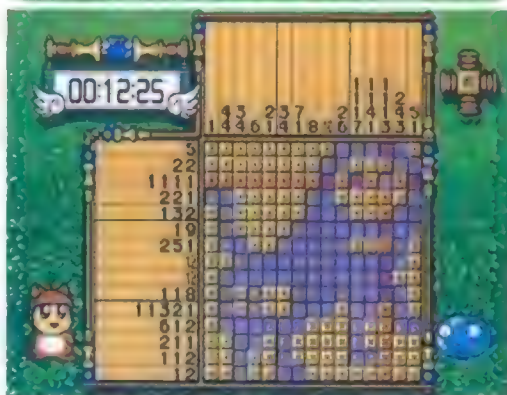
待ちきれない人は紙とエンピツで自作しよう

- ●サンソフト
- ●11月発売予定
- ●4,900円
- ●PUZ
- ●2人対戦プレイあり
- ●マウス対応

すんげえ酷似したのが他で出ているけど、元祖は「パズラー」なんだな。

## 今度の「へべ」シリーズはデジタルなパズル

サターンではすでに落ちものでお馴染みの「へべれけ」シリーズだが、今度はじっくり思考するタイプのパズルで登場する。この「お絵かきロジック」というのは、パズル雑誌の老舗ともいえる『パズラー』が最初に世に出した、新タイプのパズルなのだ。最近ではいろんなところで類似モノが出ているから、1度くらいはこういったマスを目にしたことがあるかもしれない。ちなみに、この作品は本家の「パズラー」が監修しており、いろんなグラフィック（完成したときの絵ね）やモードが楽しめる。

ルールに従ってマスを塗って

れを、一定のルールのもとに塗りつぶしていく。

絵が完成したら1面クリア！

完成図は必ず何かの絵になっている

### ロジックのルールってどんな感じなの？

ロジックのルールは、各ラインについている数字と同じだけのマス目を塗りつぶしていくというだけだが、実際に見てみないと理解しにくいと思うので、単純な例をあげてみた。まずはこれを見てルールを把握してくれ。

1

| | | | 1 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 2 | 5 | 2 | 3 | 1 |
| 3 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 1 1 | | | | | |

2

そして、すべての列を、ヒントとなる数字をもとに正しく塗ると、1面クリアとなる。この例の完成図はこうなるわけだ

スペシャルアタック！

ストーリーモード

回復スロット

自作もオッケー

エディットモード

せっせと作ろう

いつものメンバー

対戦モード

たくさん塗れば勝ち！

**メーカーさんからひとこと**

あの"おーちゃん"がついにへべから主役の座を奪取!?　今回はちょっと頭を使うパズルだよ。「お絵かきロジック」の名前は知らなくても同じルールのパズルゲームはどこかで1度は見たことあるよね！　へべれけらしい演出にも期待してね。

# レイヤーセクション

## ボスとの戦闘について考えてみた

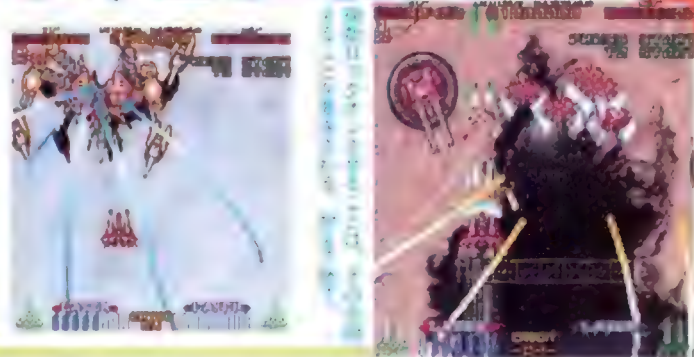
●タイトー
●9月14日発売
●5,800円(税別)
●SHT
(縦スクロールシューティング)
●2人同時プレイあり

完成度 100%

発売直前となったので、厄介なボス戦の傾向と対策を考えてみよう。

## ロックオンレーザーの性質を把握しよう

「レイヤーセクション」の攻略のカギは、ロックオンレーザーだ。このレーザーの使い方によって、高得点を稼げたり、手早く敵を倒すことができるのだ。

低空の敵に対し、照準を合わせてロックオンさせる。あとはレーザーを射出すれば、敵が破壊される。照準を複数の敵に合わせてからレーザーを射出すると、まとめて敵が破壊できるうえに高得点が稼げる。序盤はそのチャンスも多いので、ぜひ挑戦したい。ちなみに、敵の同じ場所に複数ロックオンさせることも可能だ。耐久力のある敵には、じっくり照準を重ねてロックオンを繰り返す。その後で、満を持してレーザーを射出し、ダメージを与えよう。

### AREA1 DUAL-LANCE

大口径のレーザーランチャーを2門も持っている建造中の小型戦艦。最初は両脇のアーム部分をどちらか破壊する。その後で本体へ攻撃する。アームも本体もショットでの攻撃が有効。

### AREA2 GUIRA-SOL

強固な防衛衛星だ。手前の砲台はロックオンレーザーで、奥の砲台はショットで破壊する。完全に破壊して弾を出せないようにしたい。あとは中央へ照準を合わせてレーザーを連射だ。

中央の核を攻撃すると、一時的に機体の外装が消滅する。このときが勝負だ。照準を複数合わせてレーザーを撃ち込んでおく。敵の攻撃は円運動で回避しよう。

### AREA3 GIGA

敵防空システムの中核となる大型飛行体だ。武装は、対空砲や誘導レーザー、それに機雷など多種多彩。ショットは常時撃ちっぱなしにして、攻撃の合間に接近して照準を合わせよう。

機体中央から下へ伸びるシャフトの先端は、ロックオンレーザーでないと破壊できない。乱射気味な対空砲も問題だ。最初にシャフト[illegible]

### AREA4 G.P.M.S.-2

大型四足歩行型陸戦兵器で、暗号名は"地で舞う暴れガニ"の略語だ。4つの足のどれか、といっても手前の足からしか壊せないが、破壊すれば動きが止まる。止まってからが勝負だぞ。

### AREA5 ODIN

移動用チューブ内にいる人型機動兵器。対レーザー装甲を持ち、レーザーでのダメージを最小限に抑えられてしまう。装甲があるときの攻撃チャンスは、拳を上げて直進した後だろう。

### AREA6 DYNAMO

惑星核への通路に設置された防衛システム。攻撃能力は非常に高く、レーザー系の装備が豊富だ。左右の発射口をショットで、手前正面をレーザーで攻撃する。破壊後が正念場だろう。

**タイトーからひとこと**

ゲームセンターで大人気を博した、あの「レイフォース」が、抜群の操作性、美麗なグラフィックとともに華麗に登場！高低差や遠近感のある変化に富んだ立体感あるフィールドで、新攻撃システム「ロックオンレーザー」を使った、戦略性の高いゲーム展開が楽しめるぞ！

# ダライアス外伝(仮)

シルバーホーク発進まであと3カ月

- ●タイトー
- ●12月発売予定
- ●5,800円(予価)
- ●SHT
- ●2人同時プレイあり

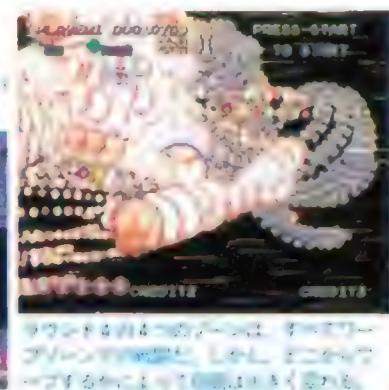
完成度 50%

ゲーセンでも未だに稼働中の作品が、年内には家庭で遊べそうだぞ。

## ワープゾーンまで完成! ダライアス星も近い!?

シューティング野郎待望のセガサターン版「ダライアス外伝(仮)」。開発は順調に進み、現在ではゾーンJまでの4ラウンド分が完成している。ラウンド4までなら、アーケード版とほぼ寸分違わずにゲームが遊べるようになっているのだ。ゾーンK以降も、部分的には完成しているので、年末の発売は大丈夫(?)だと思われる。それまではゲーセンで練習だ。

衛星上での戦い

コロニー内

ワープゾーン

## ゾーンDからゾーンJまでのボスを大紹介だッ!

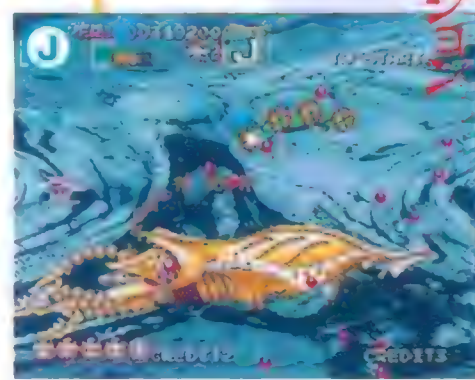
先月号では、ゾーンCまでに登場する3体のボスを紹介した。オニキンメのゴールデンオーガ、カブトガニのアンシェントドーザー、シーラカンスのキングフォスル。どのボスもアーケード版とまったく変わらぬ動きで、シルバーホークを苦しめていた。

今月は、ゾーンDからJまでの7ゾーン分に登場するボスを紹介しよう。ちなみに、ゾーンDとF、ゾーンGとI、ゾーンHとJは、それぞれ同じ名前のボスが登場する。しかし、色や行動パターンが違っているため、同じヤツと思って相手をすると痛い目にあうぞ。

**フォールディング・ファン**
画面いっぱいにヒレを広げてレーザーを発射する通称オウギベンテンウオ。弱点は口などだ。

**エレクトリック・ファン**
懐かしさを感じさせる通称イソギンチャク。足を壊すとその場から動けなくなる。

**ブリックリィアングラー**
たくさんのヒレがついている通称アンコウ。このヒレは、ほとんどが破壊可能だ。稼ぎに命を燃やすスコアアタック野郎は、すべて破壊してから倒せ。

**ネオンライトイリュージョン**
幻想的な雰囲気で登場するイカ。どちらも厄介なレーザー攻撃をしてくるため、苦労させられる相手だ。無理をしないでボンバーを使って撃ち込んでもいい。やはりイカなのでスミを吐く?

**タイトーからひとこと**
業務用で数々のシリーズを出し、ヒットを続ける不朽の名作、「ダライアス」の完全移植が実現します。もちろん2人同時プレイ可能や、途中参加もできます。ショットやボム、爆発する敵や究極兵器ブラックホールボンバーなど、演出すべてに興奮するぞ!

 ※画面は開発中のものです。

# 宝魔ハンターライム Perfect collection

ケンカするほど仲がいいって関係、あります

- ●アスミック
- ●9月29日発売
- ●8,800円(2枚組)
- ●ADV(デジタルアニメーション)
- ●1人プレイのみ
- ●18歳以上推奨

完成度 100%

全編コメディタッチの中にもさまざまな展開が。泣かせる話だってあるぞ

## とってもアニメライクなの

随所にパロディ精神やギャグコメディ的センスあふれる演出が心にくく、ノリのいいテンポでお送りするデジタルアニメーションのライムがいよいよリリースされる！　30分モノのテレビアニメを踏襲した展開に思わずニヤリとさせられっぱなし。各話の終わりにはなんとこれまたアニメ番組ばりの「次回予告」も入るし、ちょっぴりセンチな雰囲気のエンディングテーマだってあるのだ。歌はライム役の玉川紗己子さんが担当。今回は5～8話の紹介をバーンとしちゃうぞ。それでは発売直前のライムの総チェック、ストーリーのおさらいなども兼ねてさっそくいってみよう。

## 「ライム」をとりまくキャラクターたち

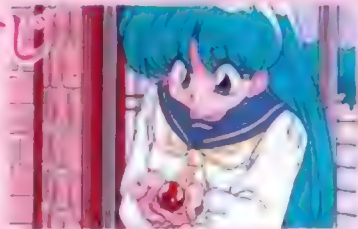
### W・ペガサス

魔宝玉を奪って逃走した張本人。魔族だけが存在すればいいと考え、人間との共存を拒む一角魔族の1人。また、かなりのナルシスト。自慢の角をバースに叩き折られたため、復讐心に燃えている。

### ココナ

驚くなかれ。これがあのバースの妹だ！ 第7話にてちょろっとバースがもらした「魔界においてきた妹」とは彼女なのだ。でもなんともはや……似てない。まあ、変な兄貴に影響受けないでよかったね。

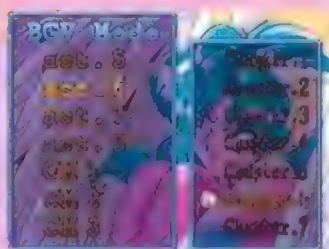
## 前回までのあらすじ

魔界と人間界の友好の証である魔宝玉。それを悪い魔族のペガサスが奪って逃げてしまう。すぐさま後を追ったライムとバースでしたが、せっかくペガサスをやっつけたのもつかの間、バースのヘマにより魔宝玉が人間界各地に散らばってしまったから、さあ大変！　魔宝玉は人間界のあらゆる怒りや悲しみに反応して妖怪化してしまうのです。ライムとバースは人間に姿を変え魔宝玉を回収することに。

そして2人の人間界でのはちゃめちゃな生活が始まってしまったのです……。

## お好きな場面をBGVでもう一度

一度クリアしたお話は、このBGVモードを使って、コマンド操作なしで楽しむことができるようになるよ。さながらアニメビデオを見るようだ。さらにチャプターでシーンを選択すれば見たい場面をすぐ見ることができる。チャプターとは1話をおよそ7分割したものだ。有効に活用しよう。

## なにー、こ・これはCMなのかー!?

「おいしー」
「鉄分・カルシウム・ミネラルも豊富でお子さまにも安心！」

出たー！「宝魔ハンタ イムソーセージ!!」

ゲームを開始し、軽快なオープニングテーマを聴き終えるなり、突如始まる謎のコマーシャル。TVアニメを意識したつくりのゲームは数あれど、これほど本格的なCM作りをやってしまったのはこのライムがはじめてだろう。

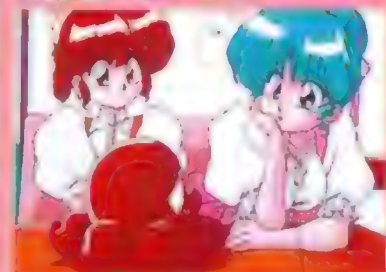
ここではソーセージのCMがとてもよくできていたので一部セリフ付きで紹介させてもらう。これは一見の価値ありだ。さらに、各話の途中でもアイキャッチが入り再びCMが挿入される。変身モノお約束の魔法のステッキもあるよ。

ほかにも

こんなのが　ろうそくん

## 第5話

### 「夢をかなえて！ 妖怪おくてぱす!!」

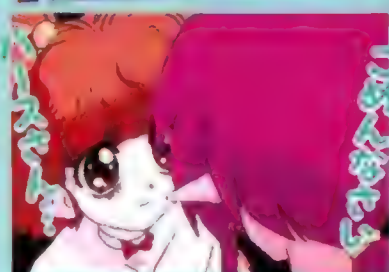
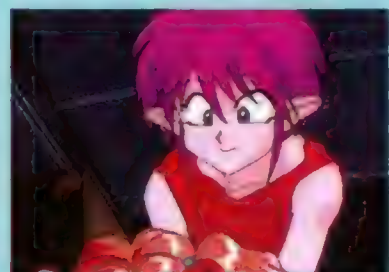
制服が人気の喫茶店に現れたなにか。そこで我らがライムの登場！　だが、そこにいたのは「ただ女の子と仲良くなりたい」という悩みを抱えた妖怪だった。彼の夢は人間の女の子とデートをすること！　かくて、ご指名されたみづきはおくてぱすとデートをするのだが……。

## 第6話

### 「妖怪かみふくろうの魔手!! コスプレ少女を救え！」

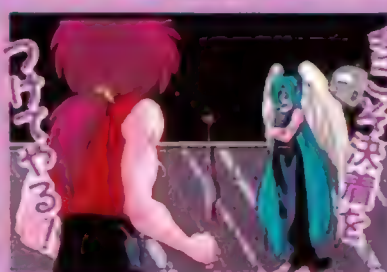
突然みづきにつれられたところはなんと「同人誌」即売会の会場だった！　カルチャーショックを受ける2人に女の子たちの黄色い悲鳴が！ また妖怪の仕業!? 話を聞くと犯人はある特定の服しか狙わないことが判明する。そこでライムが変身し、自らオトリをかって出るが……!!

## 第7話

### 「悲しみの 妖怪ドール」

夜な夜なデパートに響く泣き声の主は妖怪ドールのものだった。気がついたときから一人ぼっちでただ立っていたドール。バースはどことなく妹に似ている彼女にしだいにひかれていく。そしてドールもまた彼に。しかし、ライムがポツリともらしたひとこと、「彼女は危険だわ……」

## 第8話

### 「死闘！ バース対ペガサス!!」

プールに遊びにきた3人を襲った突然の睡魔！　気がついたバースにたたきつけられた挑戦状、「相棒は預かった。魔宝玉を持ってこなければ殺す」そして捕らわれの身になったライムの前に現れたのは、あのペガサスの姿だった。一度は敗れた奴の不敵な笑みが意味するものは!?

### スペル・デルフィン選手のサインをプレゼント

第4話に登場し、大阪弁が印象的だった妖怪ますから。その声を担当した、みちのくプロレスで活躍中の〝スペル・デルフィン選手〟のサインを10枚もいただいてしまったぞ。欲しい人は、ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号と何かひとことを添えてサタマガ編集部「デルフィン選手のサイン希望」係まで。

### 続きを期待してもいいよね？

こうして紹介してきたライムだけど、「まだ終わらないよ」というニュアンスの内容が探せばいろいろ出てくるんだよね。続編、待ってますよ。アスミックさん！

# メタルファイター♡MIKU

トレーニングしだいでパラメータは変化するぞ

●ビクターエンタテインメント
●9月29日発売
●6,800円
●ADV
●1人プレイのみ

完成度 85%

プレイの前にTVシリーズのビデオを見ておくとより楽しめるぞ。

## もうすぐ発売ということで今月はおさらいだ!!

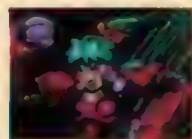
アニメの雰囲気をまるごと体感できちゃう「MIKU」も発売まであとわずか。そこで今月はゲームシステムのおさらいと、第3話までにスパーリングを含めて闘うことになるメタルファイター達を紹介するぞ。ちなみに、アニメを見ていなくても十分楽しめるゲームだけど、アニメにも目を通せばキャラの性格や人間関係が把握できより深く楽しめるかも。

### 主人公・美少女の星"プリティーみく"

MIKU

| 初期パラメータ | |
|---|---|
| 体力 | 440 |
| 気力 | 680 |
| テンション | 500 |
| 防御 | 610 |

アクアマリンに憧れTWPに入門。趣味がプロレスというほどのプロレス好き。デビュー当時は粗削りだったものの、アクアマリンを育てた周防コーチの指導で、メキメキ頭角を現し始め、ついにはネオ女子プロレス「統一チャンピオンシップ」で、憧れでもあった無敵の女王・アクアマリンを激戦の末に破り、チャンピオンベルトを手中にする(TVアニメ全13話より)。初期パラメータは低めだが、トレーニングを繰り返すことで見違えるほどの成長を遂げるはずだ。

みくちゃんキック

みくの必殺技

みくちゃんにわとりタイフーン

## 3種類のモードでゲームは進行していくぞ!!

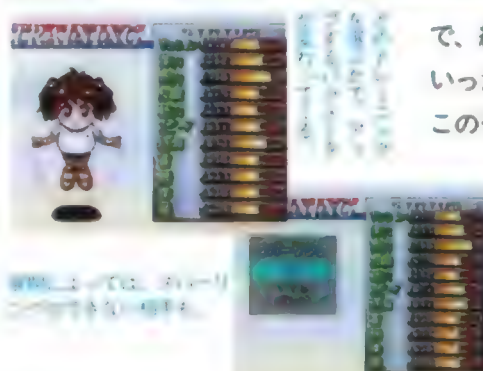
### アドベンチャーモード

キャラどうしの会話やイベントなどで構成される。展開に応じて、ときたま選択肢が表示されることもあり、その時の選択によっては一部の展開が変化することもある(ただしメインのストーリーは一本道)。

### メタルファイトモード

試合中、サーチを選択することで相手のパラメータの一部を見ることができるぞ。

TVアニメとほぼ同フレームのアニメーションと一部の静止画を組み合わせた、リアルタイムコマンドバトル。ドット絵で描き起こしているため、画像も非常にクリアな仕上がりになっているぞ。

### トレーニングモード

アドベンチャーモードで、練習やスパーリングをするといったシチュエーションになると、このモードに入る。トレーニングは3種類から、スパーリングは3人から選択可能だ。終了後パラメータがアップするぞ。

# 第3話までに闘うことになるメタルファイターのデータを公開

## プリティーナナ

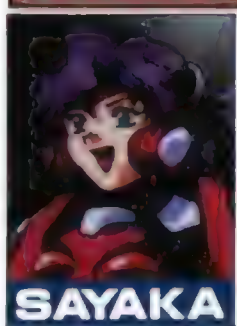
幼い外見とは裏腹に頭脳プレイを得意とするファイター。動きは素早いが体力が低めなので、攻撃するスキを与えず攻め続ければ、さほど苦労せず倒せる相手だろう。

NANA

| パラメータ | |
|---|---|
| 体力 | 380 |
| 気力 | 620 |
| テンション | 500 |
| 防御 | 550 |

もちろん相手だってサーチを使ってくる。

技の組み立ても効果的。ダウンすると、すかさずエルボーが！

## プリティーサヤカ

プリティーフォーのリーダー的存在だが、みくのせいで最近は影が薄い。みくと同様、バランスのとれたファイターなので、闘うのなら、あせらずにパターンどおりの攻めでいこう。

SAYAKA

| パラメータ | |
|---|---|
| 体力 | 430 |
| 気力 | 620 |
| テンション | 500 |
| 防御 | 575 |

絞め技やフォールは、十字キーを左右に連打することで回避できるぞ。

技は使えないようになっている

## プリティーギンコ

言葉遣いは荒っぽいが、義理人情を重んじる演歌的な性格(？)の持ち主。テンションが高く設定されているので、間髪を入れずに攻めまくるという荒っぽいファイトを仕掛けてくる。

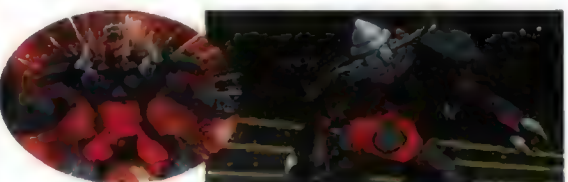
GINKO

| パラメータ | |
|---|---|
| 体力 | 420 |
| 気力 | 650 |
| テンション | 650 |
| 防御 | 585 |

試合やスパーリング中でも、キャラどうしの会話がガンガン飛び交うぞ。

プリティーフォーの中で きを使えるのはギンコだけ なかなか強力だぞ

## マッドコング

みくと髪切りマッチで闘うことになるパワーファイター。一発の技のダメージが大きいので、続けて喰らうとかなり危険だ。

KONG

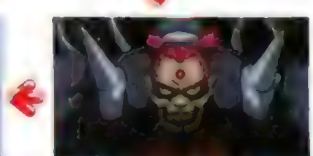
| パラメータ | |
|---|---|
| 体力 | 600 |
| 気力 | 710 |
| テンション | 900 |
| 防御 | 705 |

## キューティーキャンディー

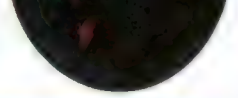
過去の戦績や経歴の一切が不詳という、獅子の穴のファイター。すべてのパラメータが高いうえに、凶器攻撃も仕掛けてくるという強敵だ。

CANDY

| パラメータ | |
|---|---|
| 体力 | 730 |
| 気力 | 800 |
| テンション | 650 |
| 防御 | 705 |

胸に仕込まれたフラッシュで相手の目を眩ますぞ

## トーナメントで"みく"を待ち受ける強豪メタルファイター達……

トーナメントには、同門であるプリティーフォーの面々の他に、サファイアを始めとした4人のファイターが出場する。

ファイアー厚子

なんのかんの言ったって、ビクター初のSATURN用ゲームになったのがこのゲーム。とってもビジュアルなバトルと、ぐいぐい引き込むストーリーが、プレイヤーの脳波を刺激するなんちゃって。ウソのような話だけど、本当だよーん!!

# キング・オブ・ボクシング

ポリゴン女性ボクサーついに登場!!

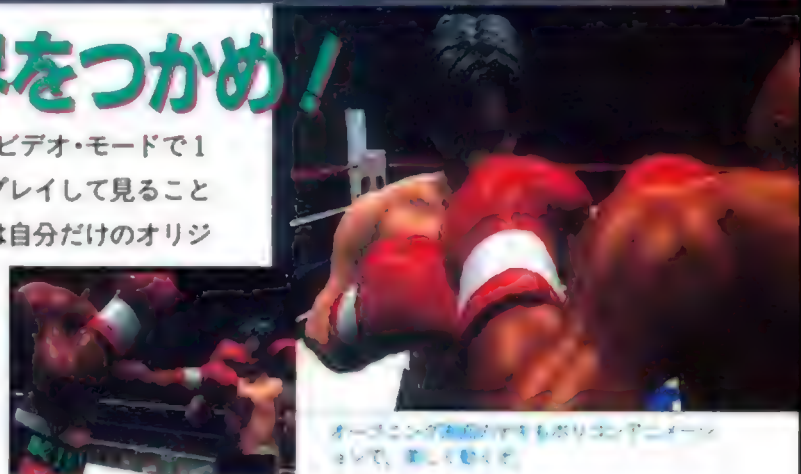
●ビクターエンタテインメント
●10月20日発売
●5,800円
●SPT
●2人対戦可能

完成度 85%

CDを生かした臨場感ある歓声やセコンドの掛け声も聞き逃せないぞ!

## 自分のオリジナルキャラで世界をつかめ!

ビクター独自のモーション・コントロール・システムにより、蝶のように舞い、蜂のように刺すといった躍動感あふれるボクサーの動きをリアルに再現。対戦モードも、勝ち抜きの方式のメインイベントや友達との熱い対戦が繰り広げられるVSモード、訓練用のスパーリングと遊び方も様々。アングルもポリゴンならではの自由さで、信じられない角度からの映像もお好みしだい。自分のプレイ内容はビデオ・モードで1ラウンド分の対戦経過もリプレイして見ることも可能。ボクサーメイクでは自分だけのオリジナル選手も作れるぞ。ここまで遊び感覚豊富で自由度の高いソフトはボクシングファンじゃなくても満足できる1本になりそうだ。

オープニング画面[illegible]もポリゴンアニメーションで、[illegible]

## やはり女性ボクサーか?

ウリの1つでもあるボクサーメイクモードでは、男性だけではなく女性を作ることも可能。キミが選ぶことは階級や顔やカラー、そして利き腕の選択。その他に体重と身長、これらは相関関係があるので、見た目の体型に大きな変化をもたらすことになっているので、画面を見ながら自分好みの体型に調整しよう。

女性の顔の種類は3[illegible]されている

トランクスは全部で5色。自分好みの色を選ぼう

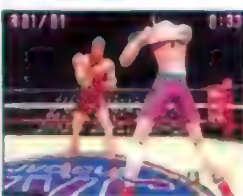
パラメータはスピード、パワー、スタミナの3種類。規定の数を振り分けて好みのタイプのボクサーに仕上げ、最後にイカス名前を決めて完成だ!

[illegible]ボクサーは、[illegible]プロフィールが紹介される

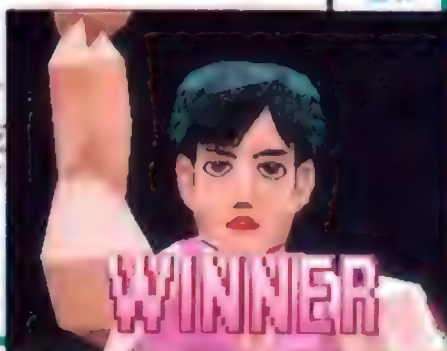
## 次々と現れる個性豊かなボクサー達

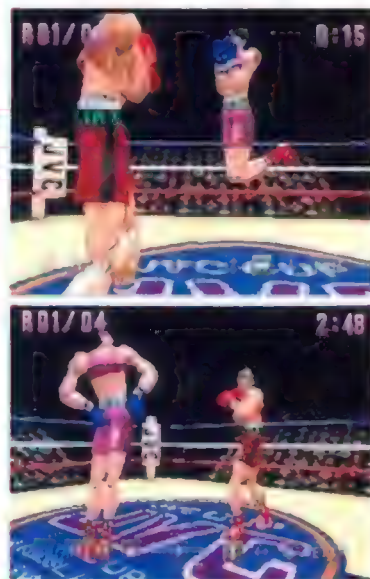
メインイベントでは、各階級ごとに個性あふれる30人の世界ランカーが登場してくる。ガンガン突進してくるインファイタータイプや、スピードを生かしフットワークを駆使して小刻みにジャブを繰り出すアウトファイタータイプなど、スタイル、容姿も様々だ。これらの強敵を倒すと、1試合ごとに自分のキャラクターがパワーアップするぞ。前の試合で不足と思ったパラメータを上げて次の試合に備えよう。また、ある特定のランキングからは必殺技を覚えるようになり、より強力なボクサーに成長するのだ。

### ヒットマンスタイル

[illegible]

### ピーカブースタイル

[illegible]ガッチリ当てて相手をのぞき見るスタイル。元ヘビー級王者、あのマイク・タイソンが使う独特の構えだ。

メインイベントの[illegible]

## 挑発で悩殺せよ!

格闘ゲームでこの頃よく見られる挑発ボタン。遊び心を感じるこの機能(?)が、このゲーム内にも投入されているぞ。

挑発は、いきなりキャ[illegible]

挑発の中には、[illegible]りするなまめかし[illegible]チャンスを[illegible]

**メーカーさんからひとこと**

ポリゴンならではの滑らかな動きはもちろんのこと、好きなタイプのボクサーを作ったり、好きな角度からの視点で見れたり、友達の作ったボクサーと対戦させたりと、ただ闘うだけじゃない遊び方が楽しめます。乞う、ご期待!!

# 信長の野望 ～天翔記～

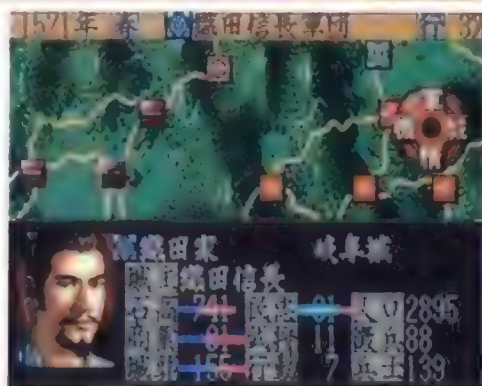
プレイヤーが歴史を変えていく

●光栄
●9月29日発売
●9,800円
●SLG
●8人までマルチプレイ可能

期待の大型歴史シミュレーションゲームが完成間近になってきたぞ。

## 発売間近！サターンでもあの名作が楽しめるぞ！

発売間近になった「信長の野望・天翔記」。今回は具体的なコマンドについて触れていこう。このゲームのコマンドは、大きく分けて人事や外交などの大名が直接指示をしなければならないことがまとめられた〝軍団コマンド〟と城ごとに内政や徴兵を行う〝城コマンド〟の2つに分かれている。

今回はそのうち軍団コマンドについて説明しておくことにする。

大名 プレイヤーが操作して指示を出す

▼

軍団コマンド

人事 教育 軍団 物資 外交 調略 戦争 評定

▼

武将 第一軍団の武将

## 8つの軍団コマンドを使いこなせ！

軍団コマンドとは自勢力全体、または大名が指揮をしている軍団の武将に出す命令のこと。〝人事〟〝教育〟で強い武将を育てたり、〝外交〟〝調略〟で他勢力と取り引きをすることで自勢力をより強くしていくのだ。このゲームの基本操作なのでしっかり覚えよう！

### 人事　武勲に応じた報酬を

浪人を武将に登用する、武勲をたてた武将を昇進させたり褒美を与える他に、大名の娘と武将とに婚姻関係を結ばせることもできる。相手の武将は大名の一族になれるぞ。

### 教育　強い軍団は強い武将から

武将の能力を上げるために講義を行う。剣術では〝戦闘〟、茶道では〝政治〟の能力が上がる。賢くて強い武将を育てよう。武将の能力を競い合う〝披露〟コマンドも使うべし。

### 軍団　適任の武将を選ぼう

軍団の編成を行うコマンド。例えば2つ以上の軍団を1つにまとめたり、軍団長を交代させたりする。大名が持つ8つの軍団を上手に利用するために必要なのだ。

### 物資　上手な買い物をしよう！

米、馬などの物資の売買や輸送を行う。取り引きする御用商人との友好度が高いと有利な売買ができるぞ。実行する武将が〝弁舌〟の能力を持っていると値切ることもできるのだ。

### 外交　味方が多いのも実力の1つ

他の勢力と同盟を結んだり、友好を上げるコマンド。同盟を結んでいる勢力は戦争のとき敵勢力に付くことがないのだ。大名の娘を嫁がせて友好をさらに上げることもできる。

### 調略　敵武将の忠誠心がカギ？

他勢力の忠誠心が低い武将と通じて寝返らせることができる。他にも武将の暗殺や放火、ニセ情報で戦争を誘発させることもできる。戦争などを有利に運ぶ戦略として使おう。

### 戦争　この駆け引きが熱い！

他勢力に戦争を仕掛けるコマンド。戦争の準備をしっかり整えておくことが大事。軍団の配置や指揮をする軍団長などをよく考えて決めよう。勢力拡大の一番の決め手だ。

### 評定　内政重視か軍事重視か

自分が指揮をしている以外の軍団に戦略の指示を出す。例えば内政を重視した場合は金や米を蓄えるようになるなど、軍団の基本方針を決めていくのだ。

**メーカーさんからひとこと**　このゲームのエンディングでは、信長が「敦盛」を舞います。そう、例の「人間五十年～」です。実はこれ、能楽の家元に振り付けしてもらい、モーションキャプチャーという技法で取り入れたんです。ぜひみなさんも覚えて舞ってください。

　※「評定」は「軍団」の中に含まれ、実質7つの軍団コマンドとなります。

# 峠KING The Spirits

峠を舞台に繰り広げる新しいレースゲームが登場

●アトラス
●10月発売予定
●5,800円
●RAC(レース)
●2人同時プレイあり

美しいポリゴン画面上での2Pのレース対戦は熱くなること間違いなし！

## ワインディングの激しいろコースを熟知して伝説となれ!!

実在する峠というサーキットをベースに臨場感あふれるレースゲームがラインナップされたぞ。画面は綺麗で滑らかなフルポリゴンで構成。

プレイ視点も、実際に車から見ている状態と、車体を後ろから見おろす状態の2つが用意されている。コースは3つあって、右回りか、左回りにするかの選択も可能。峠道に進行方向はないのだ。

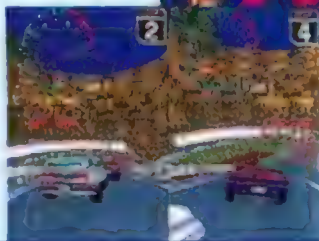
### キツイコーナーの連続

峠のコーナーはレース場のコーナーとは違い、ヘアピン級のカーブの連続。そこが、峠の魅力なのかもしれないけどね。

### コースのアップダウンも再現

峠とは、山道の登りと下りの境目という意味。その言葉が示すようにゲーム画面のほうもバッチリ美しく再現されている。

### 対戦機能で2PもOK！

もちろん対戦で友達との熱いバトルも可能になっている。[illegible]の場合自分と2Pの[illegible]だけでなく、[illegible]

[illegible]ント2P戦のプレイ画面分割方式は、選択可能になっている！ 真ん中を2つに分けて遊ぶもよし、好きな画面を選ぼう。

### マシンセレクトチューンナップは基本か？

選べる車種はどれも特徴のあるイカスマシン！ 駆動系の種類もFRやMR、MMも用意されている。なかには4WD系も…

選んだマシンを自分の思いどおりにチューニングナップできるようになっている。もちろんターボ[illegible]にすることも[illegible]好みしだいだ。

### リプレイ機能で欠点克服！

走っている時は、緊張の連続で、なかなか自分の走りを思い出すことはできないよね。でもこのリプレイ機能で自分の走りをチェックできる。これでテクニックも上達するぞ

疾走する自分の車を見られるのは気持ち[illegible]。色々な角度から映してくれる[illegible]な映像に[illegible]

## 追い込み真っ最中の開発者に直撃

**本誌■**現在の制作状況はいかがですか？

**藤木■**状況ですか、ほとんどできあがってまして、あとは面白くするために工夫を凝らしているところです。

**本誌■**バランス調整とかの部分ですか？

**藤木■**そうですね。レースとして面白いものを追求していますから。

**本誌■**このゲームの特徴というのは？

**藤木■**やはり峠を走るというところです。一般的なレースゲームはサーキットを走るじゃないですか。そうじゃないところで探したのが峠だったんです。

**本誌■**苦労されている点とかは？

**藤木■**連続するカーブ、アップダウンの激しい地形などを表現するのが難しくて。スピード感についても言えますね。ポリゴン数などの問題もありましたがうまく解消できました。処理的にも初めはすごく遅くてその辺も苦労しました。

**本誌■**対戦できるレースゲームはサターンでは珍しいんですけど、二分割なんですね。

**藤木■**上下と左右の両方を用意してますんで、好きなほうを選べるようになっています。

**本誌■**チューンナップもできるみたいですが？

**藤木■**できますが、腕のいい人ならノーマル車でも改造した車に勝てます。チューンナップしたからといって必ずしも速くなるわけではありません。その人の力量とコースに合わせて改造するのがベストです。

**本誌■**あとコースにはガードレール沿いに旗があったり、トンネルなども見られますけれど。

**藤木■**実際のコースをモデルにはしてあるんですが、アレンジを加えてみました（笑）。

**本誌■**リプレイも入っている？

**藤木■**後ろの視点と前からの視点と、あと斜め前の視点からのものがあります。周回したコースのラインを全部覚えてしっかり見せます。

**本誌■**それでは最後に一言。

**藤木■**必ず面白いものにしますので期待して待っていてください。

# スチームギア・マッシュ

敵にはガッシュとバッシュもいます

●タカラ
●9月29日発売
●5,800円
●ACT
●1人プレイのみ

なんとマッシュは宇宙にもいくぞ！　感動のデモもあるぞ！　泣けるぞ！

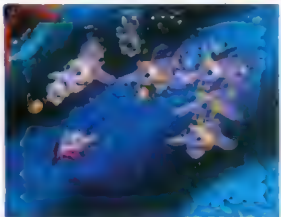
## かわいいだけじゃない！　強いマッシュを見よ!!

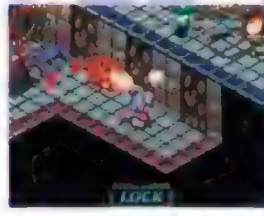
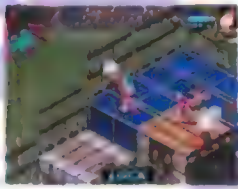
蒸気で動くロボット「マッシュ」が活躍するこのゲーム。マッシュの姿があまりにかわいいため（？）本当に戦えるの？　壊れないの？　など心配の声が編集部に多く寄せられている（うそ）。でもご安心を。開発者の千駄ヶ谷博士によって、強力な戦闘ロボットに改造されているので、ちょっとやそっとじゃ壊れない。というわけで、今回は2面以降をイッキに紹介するぞ。

### STAGE2 メガ・ファクトリー

地味なカラーリングだが、ここではジャンプで跳び越えなければならない溝が多数登場する。溝に落ちても他の場所に出るだけで、ミスになったりしないのはうれしい。ボスは多関節の龍。

### STAGE3 ラピッド海峡

海の中での戦い。ここではマッシュが水中用形態に変身。画面は斜め方向へ強制スクロールし、シューティングゲームに一変する。武器は通常弾と誘導ミサイルの2種類。共に弾数は無制限。

### STAGE4 シャトルベース

再び通常ステージに。マップはかなりわかりやすい形になっているものの、敵には手を焼くはず。宙に浮いている敵が多いので、ジャンプしながら攻撃せねばならないからだ。しかも敵の耐久力が高いので、何度も攻撃する必要がある。

特殊武器のファイヤーは威力が強くて使いやすいのでオススメ。

編集部：このゲームのコンセプトからお聞かせください。

木村：企画したのは1年以上前なのですが、当時は大作的作品ばかりが注目されていたんです。その風潮に流されることなく、別の楽しみ方もあるんじゃないかと考えたのが最初です。いろいろなゲーム要素がありますが、オイシイ部分だけを1本に詰め込んだら面白いんじゃないかな、というのが基本路線です。セガさんのハードでは、セガさんライクなクールなキャラ、とがっているようなキャラが多いので、セガさんらしくないものを作りたいと思いまして、マッシュになりました。

編集部：なぜ蒸気を？

木村：電気や光子力などより温かみがありますし。マッシュは、機械というよりも生きているロボットという感じなんで。意志もあるし、のんびり屋だったり。千駄ヶ谷博士は熱血ロボを設計したんですが、実際に組み立てた助手のミーナちゃんが、自分の好みでのんびり屋にしちゃったみたいです。敵のガッシュなどにもいろいろ設定があるんですが、これは次の機会のお楽しみということで。

木村昭彦氏

タカラ　CS事業部主任
マッシュの開発担当

### ストーリーがわかるデモもあるぞ!!

# FEDA ~エンブレム・オブ・ジャスティス~リメイク！

これこそ骨格がどっしりとしたシミュレーションRPG！

- ●やのまん
- ●10月下旬発売予定
- ●価格未定
- ●SLG・RPG
- ●1人プレイのみ

リメイクだからってあなどるな。新たに作るほどの手間をかけてんだから。

## 硬派でハイクオリティなのがこれからの主流！

この作品は、シナリオに沿って2Dマップ上で戦闘を繰り広げる、いわゆる「シミュレーションRPG」。そしてサブタイトルからもわかるとおり、かつてスーパーファミコンで発売されたものを、サターン版としてリメイクしたものだ。基本的に大きな変更はないが、スーパーファミコン版で指摘された弱点（ストーリーのわかりにくさ、処理速度など）を改修し、より洗練された完成度となっている。さらにオープニングやシナリオ途中のつなぎには新たに制作されたデモが入り、新キャラクターが2体追加されるといった、「リメイク」だけのサービス要素も満喫できるぞ。

### オープニングやシナリオ途中には新しく描かれたデモ画面が満載！

…の画面は、…のアイン（ウルフリング）の雄々しい姿だ。今回はこれのみ…

THE EMBLEM OF JUSTICE FEDA

**STORY**

スクーデリア大陸、新創世紀3年。「特定の種族のみがヒエラルキーの頂点に君臨すべき」という思想のもとに、強権をふりかざす帝国があった。そして、それに逆らう種族たちは反乱軍扱いされるだけでなく、恐ろしい迫害と粛正にさらされていた。

帝国の一兵士である、ブライアン・ステルバートは、くる日もくる日も反乱軍の撲滅に駆り出される生活を送っていた。しかし、彼はしだいに帝国の思想に疑問を持つようになる。「本当に俺が求めていた社会とは、こんなものだったのか？」と。そんな矢先、彼はある作戦をきっかけに上官に斬りかかってしまい、軍事法廷で極刑を言い渡された……。

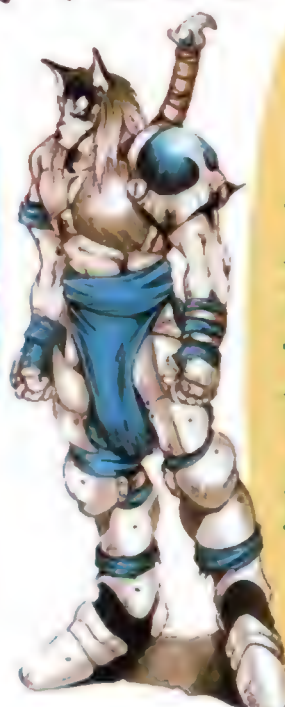
## 玉木美孝氏が魅せる重厚かつ独特なキャラクター

「フェーダ」の魅力の1つといえば、やはり玉木美孝氏によるキャラ。メガドライブの「シャイニング・フォース」など、過去の作品で知っている人もいると思うが、重厚かつ繊細、そして他の追随を許さぬ独創的なセンスは見事である。「フェーダ」では特に重厚さが強調されているので、最近のソフトな絵柄のゲームを見慣れた目には新鮮だ！

### 部隊を率いる2人の主人公

ブライアン・ステルバート

アイン・マクドガル

### 「リメイク」で登場する新キャラクターは2体

### その他、20人以上にも及ぶ個性的なキャラクター

ここに[illegible]た以外にも「フェーダ」に[illegible]まだ多くのキャラクターが[illegible]る。ちなみに味方キャラクター[illegible]各属性を合わせて20人以上[illegible]のだ。いずれ全員を紹介し[illegible]ころだね。



※画面はすべて開発中のものです。

# 「FEDA」の世界におけるシナリオ進行の流れ

さて、キャラクターをある程度見てもらったところで、そろそろ「フェーダ」のゲーム中の流れを簡単につかんでもらおう。この作品の基本は、まずエリアマップでの移動、そして町でのイベントや情報収集だ。それがすんだら、いよいよ帝国軍との戦闘（展開によって入り方が異なる)、そして見事クリアしたら再びエリアマップ上での移動……という感じ。もちろん、他にも称号の変化や仲間の増減といった細かい事柄はあるが、この部分は今後の情報を待っていてほしい。

## 進行ルートを考える

## VOICE ACTOR

「リメイク」では約20人の豪華声優陣がキャラの声を担当しているのだ。今回はそのうちブライアンを担当する林延年さん他、6人の声優の方の写真を入手したのでお見せする。

左から、麻生智久、野田順子、[illegible]、丹下桜、林延年、[illegible]（敬称略）。快調にアフレコが行われているようだ！

## 帝国軍と接触→戦闘マップへ

### シーンごとに条件あり

エリアマップでの移動中に敵部隊と接触すると戦闘になる。各ミッションにはクリア条件（必ずしも満たさなくていいが、称号に影響を与える）が示される

戦闘マップでは基本的に敵と味方が1人ずつ行動する。敵はけっこう賢い[illegible]

### 戦略を練りつつ、慎重に行動

## 多彩な必殺技と魔法で戦え！

そして敵との戦闘シーンはこのような迫力のビジュアル画面で展開。全員が専用のグラフィックで動くぞ。戦士系はやはり直接攻撃がメインだが、威力絶大な必殺技（MPを消費）[illegible]

### →戦士系キャラクター

### ←魔法使い系キャラクター

魔法使いや回復専門のキャラクター達は、直接攻撃がほとんどできない。しかし、MPを使って離れた敵をまとめて攻撃したり、瀕死の味方を救うことができる。体力的には弱いが彼らも戦闘には欠かせないメンバーなのだ。戦闘マップでは敵の攻撃の的にならないよう注意して配置し、戦いを有利に運ぶようにしよう。

## 緊急入手！　これがサターン版オープニングアニメーションだ!!

この原稿の締切ギリギリのところで突然やのまんからオープニングアニメーションが届けられた。都合上、数点しか公開できないが、サターンで追加されるこの画面を読者諸氏に少しでも早く見てもらいたいため急遽掲載した。実際のアニメーションはオープニングのブライアンとアインが独房から脱走するまでがおさめられている。これはもう期待して待っていてもいいぞ！

これだけもうできているのだ。これからも楽しみだ！

この美しさは実際のアニメでもなかなか見れないぞ！

**やのまんからひとこと**

この秋、あの「フェーダ」がパワーアップして帰ってきます。すべて描き直した戦闘アニメ、声優の肉声をふんだんに取り入れた演出など、様々な点がリメイクされています。より完成されたフェーダの世界を思う存分楽しめるぞ。乞うご期待！

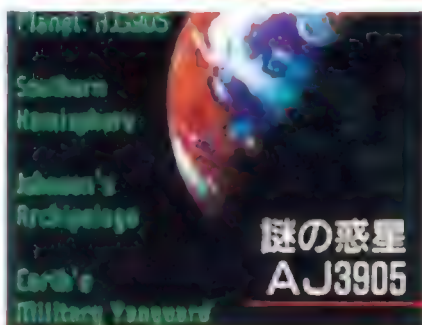
# QUANTUM GATE I ～悪夢の序章～

休み中はSF映画を見ましたか？

- ●ギャガ・コミュニケーションズ
- ●9月29日発売
- ●5,800円
- ●ADV(バーチャルシネマ)
- ●1人プレイのみ
- ●18歳以上推奨

完成度 100%

ファンにはたまらないSF作品。ここは現実なのか、それとも……？

## 『瞬間転移装置（クァンタムゲート）』の向こうは、謎の惑星（AJ3905）の前線基地（フロントベース）だった

国際カルテル化した企業と国連組織により統治された西暦2057年の地球は、一方で環境破壊はもはや絶望的なところまで進行していた。そうした状況の中で、瞬間転移装置「クァンタムゲート」の発明は、滅亡回避のチャンスを人類に与えてくれた。環境修復のための酸素とオゾンを発生させる鉱物資源"酸化イリジウム"が大量に採掘できる「惑星AJ3905」を発見したのだ。しかし、この惑星は有害な大気に包まれ、地上には凶暴な昆虫型生物が生息している。果たして、「エデン計画」は、成功するのだろうか。

この壮大なSFムービーに君は主人公ドリューとして参加する。映画を観賞している途中で、君に選択を迫ってくるような雰囲気は、まさにバーチャルシネマだ。SF映画好きは、ぜひ体験してほしい。

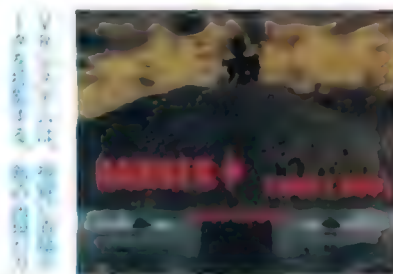
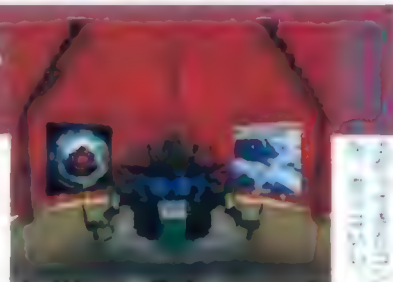
### ドリュー(プレイヤー)に与えられた任務とは？

オープニングビジュアルが終了すると、主人公（プレイヤー）が、ベッドで目覚めるシーンに移る。

フェニックス社の軍に入隊し、いきなり惑星「AJ3905」に派遣されたことは確かなのだが、ここがどんな場所なのか、どうやってここに来たのかがどうしてもわからない。とりあえず、ブリーフィングルームでの会議に参加せねば。

### VRシステムを使った実戦演習にTRY!!

ミーティングでソーンダース大佐より、任務の説明を受け、いよいよ実地訓練に移る。

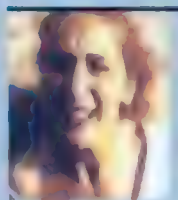
VRシステムは、レーダーによる位置などの情報に、あらかじめコンピュータにインプットされているグラフィックデータを加えて映像化している。凶悪な昆虫型生物の実像を目の当たりにして、腰を抜かすことは避けられそうだ。

### 一癖も二癖もある登場人物たち

#### アンドリュー・グリフィン

地球を救う任務を負った主人公（プレイヤー）で、通称ドリュー。UCLA・医学部の3年生だったが、失恋の果てに退学して、フェニックス社・私設軍隊に志願した。しかし、別れた恋人（妻）ジェニーのことが忘れられず、毎晩のように彼女の夢を見てしまう。

#### マークス博士

瞬間転移装置「クァンタムゲート」を発明した女性科学者。地球の環境破壊に心を痛めている。小児科医の経験もあるが、喫煙者でもある。クァンタムゲートはオープニングに出てくるだけだが、モノリスのようなもので、基地内にも存在する。

#### ジェニー

主人公のドリューと結婚したが、トラブルの末に別居した。彼が去った後、交通事故で瀕死の重傷を負ったらしい。ドリューと別れたことも後悔している。

#### アンドリュース中尉

任務に忠実な黒人の軍人。実際の戦闘の指揮を執る。クランショー軍曹もそうだが、現状のシステムに特に疑問は抱いていないようだ。

#### マイケルス

ドリューの友人で、同じくエデン計画に派遣された。兵士のキャリアもあるが、一匹狼で上官から煙たがられている。基地内の秘密を暴こうとするが……。

#### クランショー軍曹

訓練や出動の現場責任を負う、ドリューやマイケルスの直接の上官。男勝りで、たたき上げの職業軍人。マイケルスとたびたび衝突している。

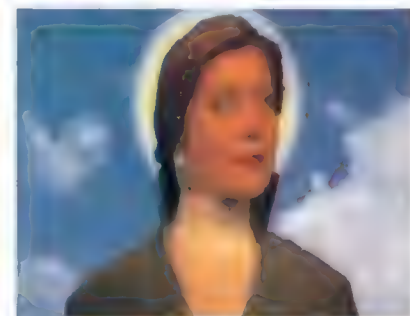
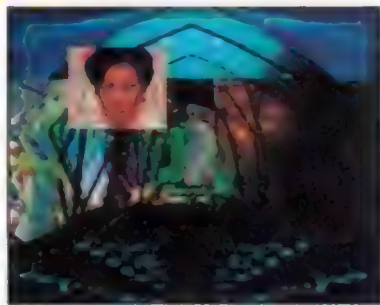
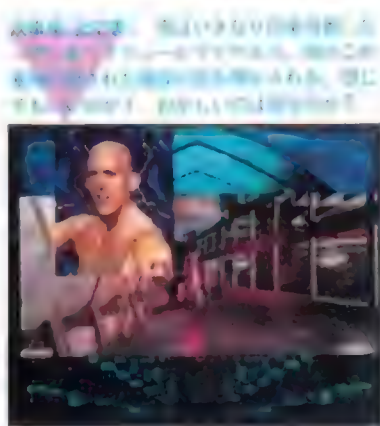
#### ソーンダース大佐

基地の最高責任者として、マークス博士と共同でエデン計画の推進に当たっている。謎が多く、どうやらすべての秘密を握っていると思われる。

#### 科学者

クァンタムゲートを管理している研究者。マークス博士を敬愛すると言うより、好意を持っている。ご覧のように、かなり変わった人物だ。

### Quantum Gateとは？

マークス博士らにより開発された瞬間転移装置（いわゆるどこでもドアのようなもの）。この発明により、この物語の舞台となる惑星AJ3905を発見し、鉱物採掘の軍を派遣するに至った。しかし、本当にこのシステムが作動しているのかを疑問視する科学者もいる。果たして……。

# 前線基地(フロントベース)のほとんどが立入禁止(シークレット)!?スパイにでもなった気分

## ドリューの日記

基地への着任早々にポカをやってしまった。大佐の話を聞きながら居眠りをしてしまうとは。しかし、また、ジェニーの夢を見てしまうなんて……。

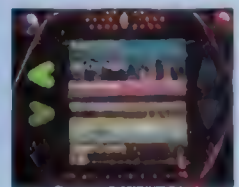
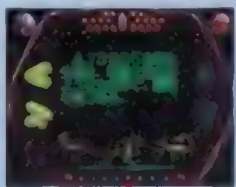
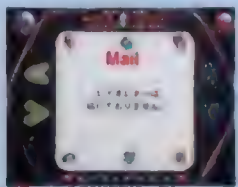
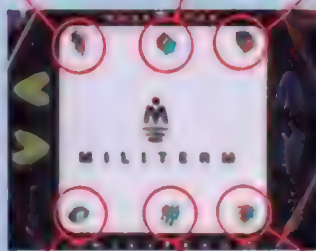
それにしても少数先鋭と言えども、あまりに寂しい前線基地だ。炊事当番の時にマイケルスに聞いたが、ここには酸化イリジウムを採掘する技術者がたった1人しかいないそうじゃないか。

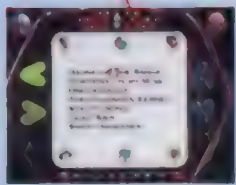
COスーツにしても、猛毒の大気の中で戦闘するには貧弱だし、VRシステムで見えるものは、あらかじめインプットされた〝仮の映像〟で、実際はどんな外観をしているのかわからない。

そもそも俺はクァンタムゲートに見覚えがない。科学者は冗談で我々は地球上にいるのかもしれないと言う。それが本当なら……。

## 三層構造の基地は、多くの謎に満ちている

## インターフェイス『ミリターム』ガイド

地球の最新ニュースにアクセスする。辛い現実を見る。

基地での細かい規則や、司令事項を知ることができる。

自分宛の検閲されたビデオレターを見ることができる。

ミリタームは地球にアクセス可能な唯一のインターフェース。ちなみにセーブなどもこれで行う。

CATVにアクセスすることができる。

BGMを聞くことができる。要はサウンドテストだね。

スペクトラストーンの投影映像を見ることができる。

## 謎は深まるばかり、誰を信じれば?

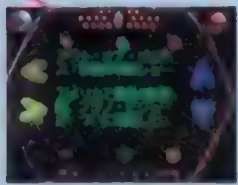
仲間か?

上官か?

一夜明けても、さらに不可解なことが起こり、謎は深まるばかり。

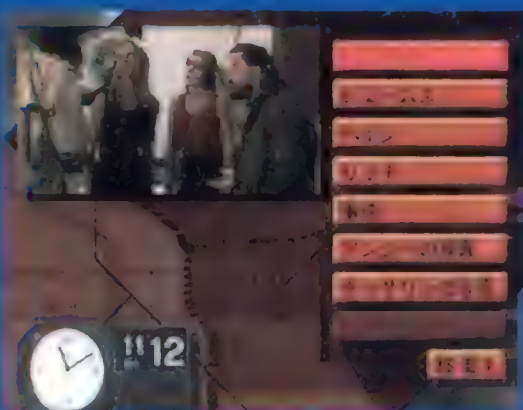
惑星を調査中のマークス博士達が敵に襲われた。救助に向かったが博士は行方不明となり、死亡した兵士の死因にも不可解な点が見られた。一方、VRシステムは、故障で敵が人間に見えることもあるので注意せよと伝達される。

疑問を抱く仲間と、彼らは精神異常だから注意しろと言う上官。ドリューは、いったいどうすればいいのか……。

ところどころに出てくる選択肢をどう選ぶかで、微妙に変化するストーリー。このドラマの全貌は1回のプレイではつかめない。

# ブルー・シカゴ・ブルース

いやあ、推理アドベンチャーって本当にいいですねえ

- リバーヒルソフト
- 9月22日発売
- 7,800円（2枚組）
- 推理ADV
- 1人プレイのみ
- 18歳以上推奨

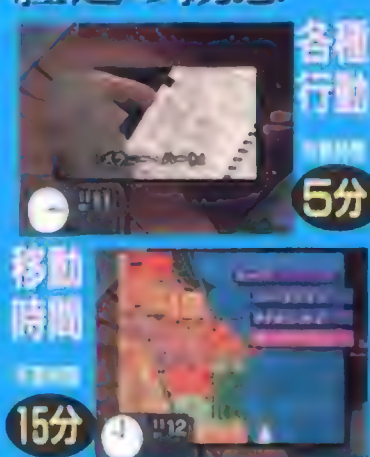
名刑事J.B.ハロルドの今度の活躍の舞台はシカゴ。しかも実写だ！

## 事件解決のためにはまず ゲームシステムとセオリーを理解せよ

米ハリウッドのスタジオとシカゴ街頭での長期ロケによる映像が魅力的なのがこの作品。どーせコマンド入力タイプのアドベンチャーなんだから、ちょいと観光気分で……なんて軽い気持ちでプレイすると、たちまちゲームオーバーになってしまう。それもそのはず。この作品は、かつて推理アドベンチャーのエポックメイキングとなった「J.B.ハロルド」シリーズの最新作なのだ。まずはゲームの仕組みを熟知することから始めようか。

### 時間の経過の概念

各種行動 5分

移動時間 15分

聞き込み内容や移動場所の指定など、J.B.が選択肢を1つ選ぶごとにそれに応じた時間が経過する。個人宅や企業に聞き込み調査できる時間帯は基本的には午前8時から午後6時まで。無駄な行動は慎むように。また特定の時間にならないと発生しないイベントもあることを念頭に置いておこう。

### コンピュータによる情報確認

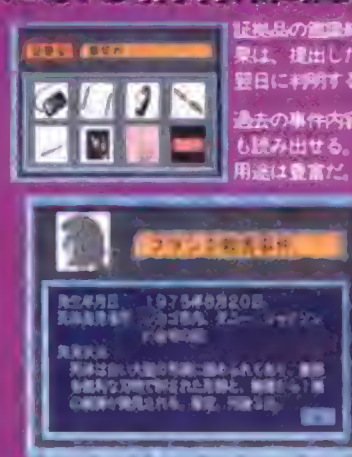
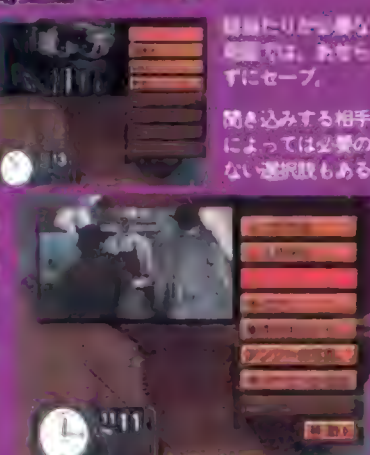
シカゴ市警にあるコンピュータを使うと、容疑者（捜査が進むごとに随時登録されていく）のプロフィールや証拠品の情報、そして過去の関連事件の内容を確認できる。捜査中に入手した証拠品は鑑識課に提出しないと何の意味もないので、時間に余裕がある時はシカゴ市警にちょくちょく戻ろう。

証拠品の鑑識結果は、提出した翌日に判明する。

過去の事件内容も読み出せる。用途は豊富だ。

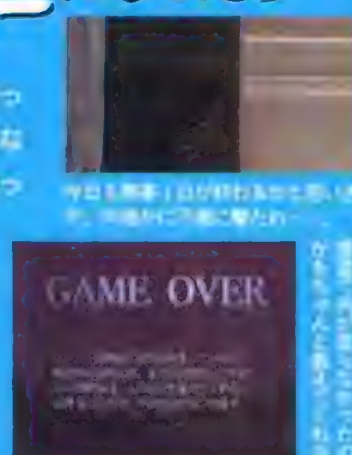
### 聞き込み 捜査のコツ

[illegible]な場面では、迷わずにセーブ。

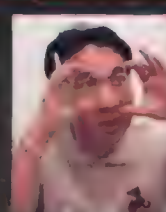
聞き込みする相手によっては必要のない選択肢もある。

個人への聞き込み調査では、特定の質問項目を選択すると強制的にイベントが発生したり、気分を害してその時点で質問を切り上げられたりする。各選択肢の重要性を見極めることが大切だ。セオリーとして、初めて会う相手には、被害者の写真（2枚）をかならず見せておくように。

### ゲームオーバーになったら…

重要な証言や証拠品を得られなかったりして、それまでの調査が不十分な形で終わると、宿泊先のホテルに戻った時に何者かに殺されてしまう。後戻りできないコマンド選択の場面での判断が捜査のキーポイントとなるので、要所要所でのセーブを心がけよう（＊1ファイルにつきメモリを17ブロック使用）。

[illegible]

[illegible]

### BLUE CHICAGO BLUES EXTRA FILE VOL.1

#### 実力派声優による日本語吹き替えに注目

国内メーカーのソフトで"日本語吹替え"というのも妙な話だが、アメリカの映像制作会社によって作られ、ハリウッドの若手実力派俳優達が演じる100分あまりの実写映像を日本人プレイヤーが自然な形で観賞するためには、どうしても欠かせない作業なのだ。そのおかげで、プレイ感覚は吹き替え版の洋画を観ている雰囲気に近いものに仕上がっているぞ！

J.B.役の郷里大輔さん。普段の声もシブいです。

ゲームのアフレコの特殊な段取りに戸惑いながらも、皆さん熱演していました。

## 捜査前半部のフィルム・ダイジェスト
# 11月10日から12日までのJ.B.の動き

11月10日早朝、シカゴでリバティタウン警察殺人課刑事キャサリン・ホワイトの死体が発見される。その状況は、前日に同じ場所で発見された女子高生アンジー・ハート殺害後の自殺を暗示させるものだった。同僚であり恋人でもあるキャサリンの不可解な死の真実を確かめるため、J.B.ハロルドはシカゴへと向かった……。

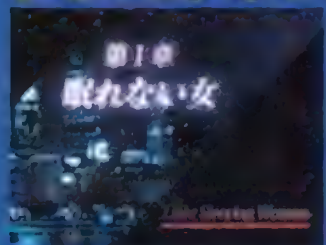
## 11月10日

キャサリンの死体発見当日の午後、J.B.はシカゴに到着する。シカゴ市警でこの事件の担当刑事テッド・ロッセンと合流し、翌日からの本格捜査に備える。J.B.に与えられた捜査期間は4日間。無駄な行動は許されない……。

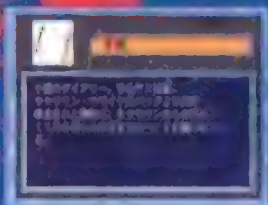
捜査をともにすることになるロッセン。態度は粗野だが、どこか憎めない男だ。まずは彼との親睦を深めよう。

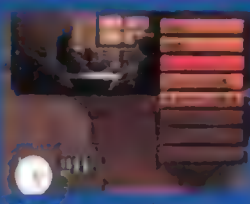
バーで過去のおとり捜査での失敗を語るロッセン。被害者が女性の事件は苦手。

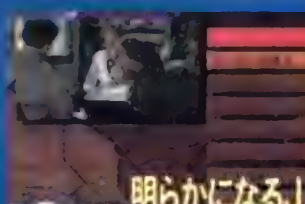
ホテルに着くと、キャサリンの従姉妹で精神科医のシンディから連絡が入る。

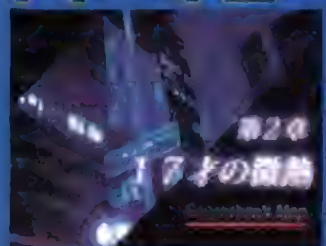
## 11月11日

いよいよここからが、本格的な捜査と言えるだろう。

まずは最初に死体で発見されたアンジーの周辺の事情をまとめるため、シカゴ市内を歩き回る。アンジーの9日の動向を探りながらも、断片的に入ってくるキャサリンの不審な足取りが気になる。彼女とアンジーの接点とは？

キャサリンの遺留品チェックをまず行え。

アンジーの部屋で証拠品を得るため、父親をうまくゴマかそう。

昼下がりの移動中、新たなアンジー目撃の情報が

プライス・リッチのアリバイ証言はどうもクサい。

J.B.のファイルに関係する証言が得られた。

バーで偶然シンディと会う。彼女は捜査に協力的だ。

## 11月12日

アパレル関係の会社社長プライス・リッチの周辺を中心に、さらに調査を進めるJ.B.とロッセン。徐々に明らかになっていくアンジーと彼女周辺の人物像、そして思わぬところから浮上した過去の殺人事件が、今回の事件関係者の繋がりをより複雑なものにしていく。

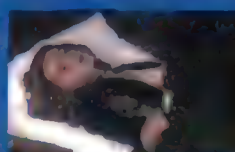
早朝、シカゴ市警に押しかけてきた、フリーカメラマンのフェニックス。

リッチの妻を尾行した捜査官から重要な証言が聞ける。

アンジーの悩みを知る教師には1時以降しか会えない。

捜査中、不審な建物に入るジェームスを発見。あとを尾けろっ！

アンジーの日記をシンディに分析してもらう。

女を泊めてもいいのかよJ.B.!?

リッチの他のアリバイ証言をしたモデルが部屋に……。

### BLUE CHICAGO BLUES EXTRA FILE VOL.2
## リバーヒルソフトから名探偵にご褒美が出る！

無事、この事件を解決し、犯人を特定することができた優秀な読者の中から抽選で3名に、メーカーさんからご褒美が出る。特製テレカと特製焼酎だ。ハガキに犯人の名前とゲームの感想、それに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して、〒103　中央区日本橋浜町3-27-6　平田ビル2F　セガサターンマガジン「ブルー・シカゴ・ブルーズ」係まで（10/7消印有効日）。

もちろん、未成年者にはアルコールをすすめるわけにはいかないので、当選者が20歳に満たない場合は保護者の方あてにお送りします。

# ARENA(仮)

モンスター登場！ いかにもRPGっぽいぞ

- ●ソフトバンク
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●RPG

今回はサターン版のモンスターの写真が到着。PC版の雰囲気が出ている。

## 敵モンスター出現!!

目下順調に移植中の「ARENA」だが、メインキャラクター以外のキャラクターは、パソコン版と同様のもの。

今回紹介するモンスターは、そのごく一部。最終的にはかなりの数になりそうだ。ゲーム自体が、フィールドタイプのRPGではなく、どちらかと言うと「ウイザードリィ」や「ダンジョンマスター」などの本格派RPGなので、登場するモンスターもそうしたゲームに出てくるモンスターに近い雰囲気だ。

こうしたモンスターを倒しながら、主人公が、３Ｄの空間で冒険をするという「アリーナ」の今後に期待したい。

パソコン版では日本人にはなじみの少ない魔法や職業が多かった。マイキャラは親しみやすくなるか他は？

ホムンクルス
電撃呪文を使う。

バンパイヤ
いくつかの伝染病を持つ。強い回復力を持つ。

ゾンビ
うすら汚い呪文の使い手。さっさと倒さないと、病をかけられてしまう。

ヘルハウンド
炎呪文の連打。

メドゥーサ
かなりのレベルを持つ敵なので、強い性能の武器を持っていないと倒せない。

ストーンゴーレム
巨大な岩石をぶん投げてくる。弱点属性は不明。

アイアンゴーレム
生まれつき魔法に対する抵抗力が極めて強い。

## 開発担当 サムシング・グッド インタビュー

このアリーナは、企画がサムシング・グッド、発売元がソフトバンクとなっている。今月はそのサムシング・グッドに質問をしてみたぞ。

**Q** アリーナをサターンへ移植する理由は？

**A** サターンのスペックが従来の家庭用ゲーム機と比較して優れているため、表現の可能性が広いからです。ちなみにプレイステーションへの移植も予定があります。

**Q** サターンに移植するにあたり苦労している点は？

**A** サターンのメモリーの制限と解像度の関係で、いかに美しくグラフィックを表現するか苦労してます。できるかぎり従来のゲームの独得な雰囲気を壊さないよう心がけています。

**Q** サターン版のオリジナル要素はありますか？

**A** プレイヤーが操作するキャラクターのグラフィックを、よりかっこよくと思い、新しく作成しました。これは玉木美孝さんにお願いしています。

**Q** 二つの会社の役割分担を具体的に教えて下さい。

**A** サムシング・グッドでは開発全般を担当し、ソフトバンクさんは、広報・販促活動など全般を担当されています。

## 「ハイ、ソフトバンクの田代です」

**Q** 僕は、海外のパソコンゲームの大ファンなのですが、「アリーナ」以後の移植ソフトのラインナップはもう決まっているんですか？決まっていたら教えて下さい。ところで、田代さんはいくつですか？（埼玉県／矢井ジョー）

**A** そろそろ契約等の問題もクリアになってくるので、早ければ来月あたりにでも次のタイトルの発表ができるかもしれません。海外でヒットした、かなりビッグなタイトルになりそうですよ。

その後も、有名な海外のシリーズものの発売を予定していますので期待して下さい。

それから、二番目の質問に関しては、ひ♥み♥つ♥

〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-27-6平田ビル2Fソフトバンク セガサターンマガジン編集部「教えて田代さん」係

短い夏休みは毎日ビデオを見て過ごしました。暑い夏は苦手です。

# サンダーストーム＆ロードブラスター

往年のLDゲームファンよ！　お待たせしました！

●エクセコ
●10月発売予定
●6,800円
●2枚組
●ETC

完成度 70%

最近のアニメと比較しても見劣りしないほどの演出や動きには驚愕したぞ

## 超お買い得なカップリングの2枚組!!

今から10年も前にゲームセンターで大流行したLDゲーム。素早い反射神経を要求された……当時のゲーマーを……また……アニメファンに……しくレベルの高い……像アクションは大いに受け入れられた。

エンディング画面を見るまでお金を相当つぎ込んだ人も多いハズ。そのLDゲームの中でも……有名な2作品が1つのパッケージにまとまってサターン……はもちろんシステムも忠実に再現した究極の移植版だ!!

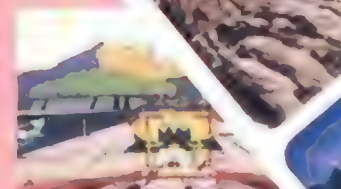
## サターン版ロードブラスターの魅力を大公開！

サターン版はレーシングコントローラーに対応を予定しているので、アーケード版のハンドル操作感覚を家庭で楽しめるようになるかも!?　また、メガドライブ版に移植されなかったクラッシュ攻撃も搭載！　モード切り替え設定では、サターンモードにするとコントロールパネルも従来のアナログからデジタルに変化したり、面が始まる前にタイトルが出るなど、色々パワーアップしている点も多いので見逃せないのだ。

### 迫り来る数々の罠！

場所を選ばず次々と現れる組織のマシンとの熾烈な戦闘は全部で9面。自分の五感をとぎ澄まし、数々の難関をクリアしよう。

ロードブラスターは、ハイテンポなアニメーションで展開されるインタラクティブ・ムービー・アクションゲーム。

このゲームの魅力は、画面内に出る指示に即座に従わないと先が見られないというスリル感と緊張感が満喫できることだ。

敵の攻撃バリエーションは様々。ハイウェイでドラム缶を落としたり斧を投げたり、時には戦闘ヘリで銃撃もしてくるぞ。

## サンダーストームの醍醐味は空中戦ってコト！

サンダーストームも他機種では削除されたキャノピーフレームを、アーケード版同様に再現！　ファンには嬉しい限りだよね。オリジナルとしては、ミサイルのスモークが出たりなどの演出面がバッチリグレードアップしてるぞ。ロードブラスターも同様なんだが、双方には画像の左右反転、ステージ順、サウンド、グラフィック…etc.を個別に設定可能なゲームアレンジシステムが付いてるぞ。

地上の敵はバルカン砲は通じない。ミサイルを使って攻撃だ。

ミッションは全10面。最初の作戦は漆黒のマンハッタンでの闘い。愛機LX-3に搭乗して、次々に襲い来る敵機をけちらして先に進もう。

**メーカーさんからひとこと**

「サンダーストーム＆ロードブラスター」の追い込みにハラハラドキドキの毎日、皆さんはいかがお過ごしですか？　発売がちょっと延びましたが、クオリティを120%アップ（当社比）させるべく現在最終段階に突入中！　もう少し待って下さい。

# ゴールデンアックス・ザ・デュエル

## ST-V移植本格始動！

- ●セガ
- ●3月29日発売
- ●5,800円
- ●ACT（対戦格闘）
- ●2人対戦プレイあり

完成度 100%

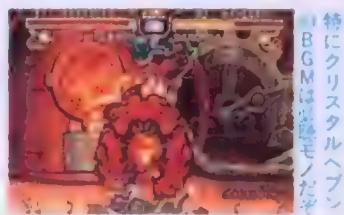
今後のST-Vの可能性を期待させるアーケードそのままの移植が魅力だ！

## いよいよ今月発売！ST-Vからそのままのクオリティで登場！

セガST-V作品第1弾「ゴールデンアックス・ザ・デュエル」がついに登場する。画面を見てもらえばわかるとおり移植は完璧、プレイ感覚も最上のものに仕上がっているぞ。サターンオリジナル要素もあり、これはお買い得だ。

画面のほとんどは同じだが、一部のグラフィックは新しく描き替えられているぞ

### サウンドも必聴！

アーケードで出ていた時はBGMはあまり話題にならなかったが、サターン版で改めて聴いてみると、なかなか素晴らしいものがある。オプションのサウンドテストで聴くべし。

特にクリスタルヘブンのBGMは必聴モノだぞ

### これがサターンオリジナル要素だ!!

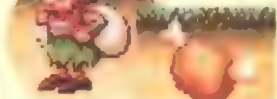
オリジナル要素といってもゲーム性を損なうようなものはない。目立つのは下の2つだが、もう1つ秘密があるらしい。もちろん時間や難易度設定、サウンドテストはオプションでできるぞ。

#### 3段階のスピード切り替え

SLOWはアーケード版、NORMALがサターン版、FASTが最速だ。3段階に極端な差はないが、プレイ感覚は意外なほど違う。実際に操作して試してみよう。

じつは、速度が遅いほど技のヒット感覚が深く重い感覚になる。

#### 緑シーフは体力回復！

アーケードと同様サターン版では緑色のシーフをオプション設定することができる。これはシリーズを体験済みのユーザーなら承知のとおり、体力回復の肉を落としていくやつらだ。アーケードではディップ設定で出るか出ないかを選択することができる。

**開発者からひとこと**

たいへん長らくお待たせしました。サターン版ではこのご時勢に合わせ、ゲームのテンポにこだわってみました。連続技もビシビシ入るようになったのでチョットいい感じです。BGMもほとよく聴きごろになってます。（AM1研・高部）

# ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～
大空の英雄となり、敵機を狩れ

●セガ
●9月29日発売予定
●5,800円
●SHT
●アナログミッションスティック対応

完成度 85%

ポリゴンで描かれた多数の戦闘機が飛ぶデモは圧巻！ 一見の価値ありだ

## アヴァロン軍の侵攻を阻止するため任務を遂行せよ！

第２次世界大戦後、世界は平和への道を歩んでいた。しかし、アヴァロン軍という強力な軍備を持つ勢力が奇襲攻撃を行い、連合国軍の機動部隊は壊滅的打撃を受けてしまう。プレイヤーは被害を免れたエンタープライズのエースパイロットとしてアヴァロン軍の侵攻阻止のためのミッショッンを遂行しなければならない。

## 自機は７機種から選べるのだ

先月号ではコクピット内の視点のみにしかレーダーなどの計器類が表示されていなかったが、製品版では前方、後方視点でも計器類が見られるように改善され、敵の発見がより安易になった。これで視点を変えてもミサイルの残弾数をチェックしながら戦うことができるよね。

### 計器のチェックを怠るな

### 激しい弾幕を避けつつ攻撃！

ステージ３に登場する要塞基地。目標に接近するまで後方視点で近づいたら、コクピット視点に切り替えて照準をつける。ヒットアンドアウェイ戦法でミサイルをブチ込め！

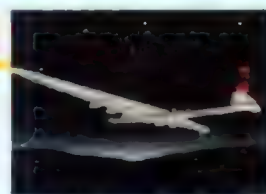
ザコ敵はできるだけバルカンで撃ち落とし、ミサイルは攻撃目標のボス敵用に温存しておくと楽だ。後半のステージは特にそうしないとツライぞ!!

## 与えられるミッションは全部で6つ

アヴァロン軍壊滅のため、プレイヤーは６つのステージで戦闘を行う。攻撃目標は航空機編隊や空母、要塞基地などさまざま。今回はクライマックスに向けて、敵の抵抗がさらに激しくなるステージ４、５を紹介するぞ！

このおじさんがエンタープライズの艦長。作戦内容を伝えてくるのだ。

### ミッションスタート前の演出

艦長からの作戦命令が下ったあと、デモが挿入される。ここでは敵部隊出撃の様子や、攻撃シーンなどがセンスのいいポリゴンで映し出されるぞ。

敵の大型爆撃機が無差別攻撃を行うため、滑走路を飛び立つ！

## ステージ４

### エンタープライズを守り抜け!!

敵がエンタープライズを撃沈しようと狙ってくる。撃沈されるとゲームオーバーなので、爆撃機や駆逐艦などを早めに一掃し、ボス戦艦との対決に臨め！

爆撃機からは爆弾、駆逐艦からは魚雷攻撃が襲いかかる！

母艦であるエンタープライズを敵から守り抜くことがこの作戦の大前提

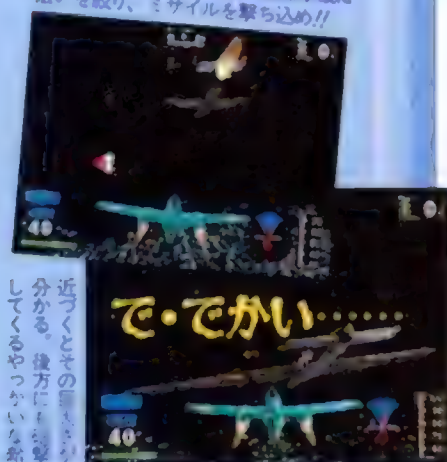
## ステージ５

### 大型爆撃機を撃墜せよ！

夜間の都市上空でのドッグファイト。敵機のスピードが速く、補足するのも一苦労。攻撃目標が大型爆撃機のみなので、戦闘機に構わず集中攻撃をかけろ!!

敵戦闘機の撃墜はクリアには関係しない。大型爆撃機に狙いを絞り、ミサイルを撃ち込め!!

プロペラが６基も付いている大型爆撃機。これを破壊することが目的だ。

近づくとその巨大さが分かる。後方にも機銃してくるやっかいな敵

**メーカーさんからひとこと**
開発も終了して、いよいよ発売です。大空を自由に飛び回る楽しさとドッグファイトの緊張感をどう再現するかが最大の課題でしたが、ユーザーの皆様に満足してもらえるデキに仕上がったと思います。特にステージ３の渓谷シーンは圧巻です。

# F-1 Live Information

今宮さんや川井ちゃん、三宅アナの実況解説が燃える

- ●セガ
- ●10月発売予定
- ●5,800円
- ●RAC(レース)
- ●レーシングコントローラー対応

今回は日本を代表するサーキット、鈴鹿のコースを中心にゲームを大紹介。

## リアルさを追求したデフォルメと戦略性

前号でも紹介したが、あくまでもリアルさを追求したこのレースゲーム。流れるような美しいマシンの形状もポリゴンで見事に再現。セッティングによる操作感の変化や、レース進行に従いタイヤやガソリンの消耗によって起こる挙動の変化まで再現されているぞ。また、TV中継でおなじみの3人の実況もイカスのだ。

セッティング画面で燃料の量も [illegible]

## 今回は鈴鹿のコースを チェック!! JAPAN Suzuka

F1界において数々の伝説を作ったHONDAエンジンの本拠地と言われる鈴鹿サーキット。全長5.859kmと、他国のサーキットと比較すると幾分長く構成されている。平均時速の高いこのコースは長い2本のストレートを中心に、スプーン、デグナー、130R、逆バンクなどのテクニカルなコーナーが多く配置され、立体交差まであるコース設計はドライバー達の評価もかなり高いサーキットだ。この特徴豊かなコースを忠実に3D化してあるぞ。看板も要チェックだ。このソフトは視点も2つ用意されている。それぞれの有名なコーナーをいろいろな角度から紹介しよう。

### カシオトライアングル

### ホームストレート

### 第1コーナー

### ヘアピン

SUZUKA

### S字

### スプーン

### 130R

[illegible]なGがドライバーに襲いかかり、どんなにベテランでもこの進入は怖[illegible]

### GERMANY もチラッ…とネ!

[illegible]しい森林のコースの森には悪魔が潜んでいると言われている。次号は、ちゃんと紹介するから期待していてね

**メーカーさんからひとこと** 実際のコースの起伏、観覧席、観覧車に至るまでリアルに再現しています。このゲームで本物のF-1レース、本物の実況を満喫してください。あなたの腕しだいでは、実際に起こり得ない実況を聴くことも……。いろいろと試してください。

# ハングオンGP'95

1輪レースの全盛期だが2輪もお忘れなく

- ●セガ
- ●10月発売予定
- ●5,800円
- ●RAC(レース)
- ●レーシングコントローラー対応

レーサービューはコース自体が動くので、酔うこと間違いなしの大迫力！

## 往年の名作「ハングオン」が装いも新たに大復活!!

前号でも紹介したが、あの「ハングオン」がサターン版にリメイクされて復活！　視点やマシン選択のほかにコースも選択可能。もちろん、自分がまたがる鉄の馬は、ポリゴンにより美しく描かれ、本物に近いリアルな動きを再現している。ここまでくると、リメイクというより新しいバイクレースと考えてもいいぞ。

## 最速か？安全か？ キミはどれを選ぶ

テクスチャーマッピングで綺麗に彩色されたマシンは全部で5種類。どのマシンも甲乙付けがたいマシンだ。もちろんマシンによって、つなぎのカラーリングも変化するぞ。

## コースも種類豊富

前作の「ハングオン」のように1本ラインを走るのではなくサーキットを周回するようになった。最初のコース選択画面では、ポリゴンで描かれたレース場全体の地図が見れる。コレも必見だ！

## パワースライドでコーナーを 攻めろ!!

コーナーは左右の移動のほか、L・Rボタンで重心を微妙に調整し、繊細なマシン操作が可能になっている。さらにコーナー進入テクニックとして、「パワースライド」が搭載されている。やり方は一定の速度以上でコーナーリング中にブレーキをかけ、ワザとテールを流しコーナー出口にマシンの角度を向けるという方法なのだ。

## 遊び感覚もバッチリ 搭載!!

モードセレクト内にあるオプションの設定は全部で7つ。BGMや難易度の設定はもちろんハイサイドのON・OFFも選べるのだ。ハイサイドとはブレーキングミスにより、タイヤがロックしてマシンが操縦不能になること。「ハングオン」を遊んだことのあるキミならピンとくるよね。

**メーカーさんからひとこと**

コーナーのRに合わせてスピードを落とし、ライン取りを重視したライディング。コーナーギリギリまで我慢してのブレーキングワークなど、バイクならではのゲーム性が楽しめるようにがんばって制作しています。期待してください。

# Break Thru!

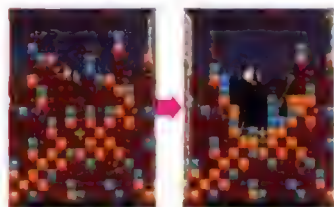
ブロックといっしょに時間もつぶれます

●翔泳社とBMGビクター
●9月14日発売
●5,800円
●PUZ
●2人プレイあり
●マウス対応

なんだか地味な画面だなと思う前に、いっぺんやってみてちょ。

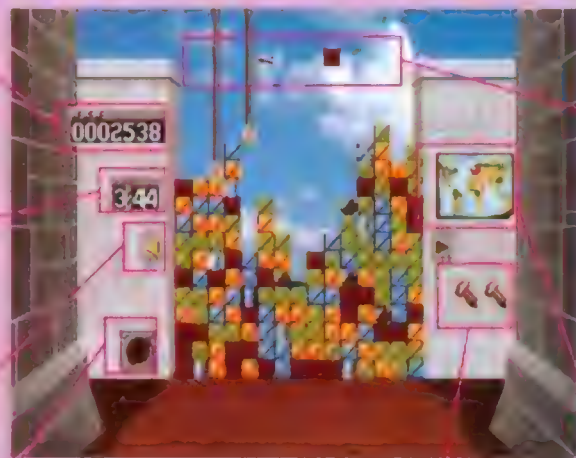
## 「壁が壊れたんだってねぇ」「ふ〜ん、ほーかい?」

画面を見ただけじゃ、何をするゲームかわからないこの作品。だけどルールは「2個以上くっついたブロックを消していく」だけという、極限に近いシンプルさ。しかも、おかしな中毒性があって、1回始めてしまうとついつい中断するきっかけをつかめずに、何面も遊んでしまうのだ。特に、何も考えずにカーソルを動かし、ボタンを連打でめちゃくちゃにブロックをつぶしていくと、危険なくらい気持ちいいぞ。

### 基本は「つぶす」だけです

## これがプレイ画面! 壁の向こうに何がある?

**スコア**
得点。まとめ消しとか、短時間クリアで豪快に増えます

**タイマー**
なくなる前にクリアしないと、ライフハンマーが1つ減る

**ブロック移動**
ブロックが少なくなって隙間ができたら、これで左右どちらかにまとめる

**ニューブロックとアイテム**
アイテムやブロックがスクロールしていて、一定時間ごとに落ちてくる。好きな時に落とすことも可。

**現在地**
現在プレイしているフィールドのマップを表示。背景の名所がどこのものなのかがバッチリわかる

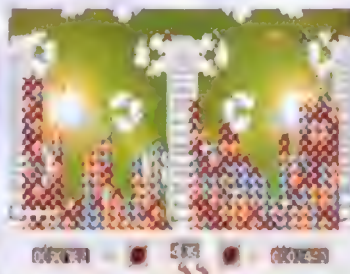
**レーダー**
フィールドに1ブロックごとのタテ線を表示。上からアイテムを落とす時などの位置合わせに役立つ

**ライフハンマー**
タイマーが0になると減る。いわゆる残機のようなもの。途中セーブができるゲームなのであまり意味はない?

このゲームの監修をしているアレクセイ・パジトノフさん。かつてあの「テトリス」を作ったお方です。

「Break Thru!」の演出は、ベルリンの壁の崩壊もアイデアになっているゲームです。みなさんもお楽しみください。

## 1人でも2人でも、ひたすらつぶす 中毒性にズブズブと沈みます

1人プレイの他に、2人での同時、協力、対戦プレイもあります。できればマウスのほうが快適に遊べるはずです

## その日の気分で3種類の背景も選べる

## 「Break Thru!」かなりいい話

## ダンサーの人数を答えてドイツの旅を当てちゃお!

日本での「Break Thru!」の発売を記念して、豪華なドイツ旅行と、そんなに豪華じゃないけど寒い冬にありがたいパーカーのプレゼントをメーカーさんが実施します。来年の1月17日のしめきり(当日必着)までに、クイズの答えをハガキに書いて下の宛先に送ってください。どなたでも応募できますので、とりあえず発売日にソフトを買って答えを考えよう!

**問題** 「Break Thru!」のある面をクリアすると、コザックダンスを踊っている人たちが背景に登場します。そのダンサーたちはいったい何人いるでしょうか? ※役に立たないヒント:ちなみにコザックダンスとは、肉体労働者の体力を測定するためのロシアの踊りです。

ドイツ旅行(2組4名様)

航空券、現地での宿泊費をプレゼント。渡航は来年3月の予定。なお、空港までの交通費などは当人負担です

オリジナルパーカー(300名様)

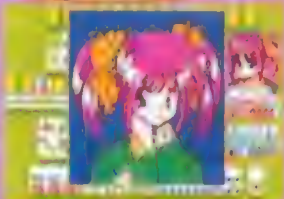
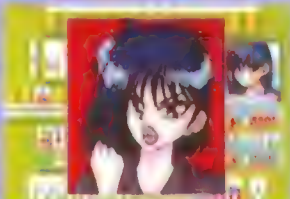
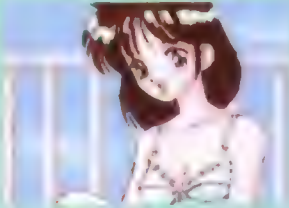


●クイズのあてさき——〒150 東京都渋谷区渋谷1-5-6 SENPOSビル2F BMGビクター株式会社 I.E事業部「クイズに答えてドイツ旅行!! パーカーもあるよ」係まで

# ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～

家庭用オリジナル最初で最後X指定との噂あり

●ソネット
●10月20日発売予定
●6,800円
●TAB（麻雀）
●18歳以上X指定

美しいビジュアルが特徴的な脱衣麻雀。今月は気になるあのコに大接近!!

先月のインタビューはどうだった？　今回は気になるムービー部分を大公開しちゃうおう。まずは3人の女のコをピックアップしてみたので、じっくり見てほしい。デートモードを選択すると、最初にデートに誘う導入部があって女のコの性格もバッチリわかるようになっている。ただ脱ぐだけじゃなく、しっかり感情移入できるのがうれしい。途中から女のコたちが強くなるのは脱衣麻雀の常だけど、コンティニューしまくって最後までがんばれ!!

## 涼森水無
声：大谷育江

MINA SUZUKURE

動きまくり!! しゃべりまくり アニメを超えた!?

## 桐月弥生
声：富沢美智恵

YAYOI TOHGETSU

ときめきのセンセイションが君のハートを直撃!!

## 皐月菖蒲
声：氷上恭子

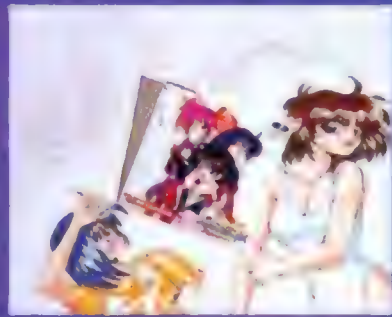
AYAME SATSUKI

## 声にも㊕チェック!!

[illegible]

## 次回予告!!

## 初回特典 もれなくプレゼント

初回プレス分には、イラスト原画を編集した豪華なブックレットがもれなく付いている。また、アンケートハガキ回答者に使用セル画や、オリジナルテレカ、サイン色紙等のプレゼントもあるぞ

# 将棋まつり

将棋連盟が企画しちゃってます

- ●セタ
- ●9月15日発売
- ●9,200円
- ●TAB(将棋)
- ●2人対戦プレイあり
- ●全年齢推奨

全国の将棋ファンのために「将ちゃん」がところせましと大活躍……!?

## さあ、将棋を覚えよう

日本将棋連盟が企画、セタが開発した将棋ソフト「将棋まつり」がいよいよ発売される。昨年、創立70周年を迎えた将棋連盟の莫大なデータと、かずかずのソフトで築いたセタのノウハウが結びついて初心者から上級者まで楽しめるゲームになってるのだ。初心者には、駒の動かし方や簡単な定跡も教えてくれるし、中級、上級の人には豊富な棋譜と詰将棋で楽しめるようになっている。つまりこれ1本で将棋をあるレベルまでマスターすることができる画期的なソフトということだ。

### 将ちゃんは将棋連盟のマスコットキャラなのだ

このソフトのいたるところに出てくる「将ちゃん」。実は将棋連盟が普及のために起用しているマスコットキャラクターなのだ。小学生などに将棋に親しんでもらおうと、このゲームの他にも連盟の入門用ビデオなどに出演している。将棋道を志すならちゃんと覚えておかなきゃね。

## 基本を学ぼう 将棋はやはり礼に始まる

まず何事も基本から始めよう。将棋は平安時代から伝わる日本古来の文化だからマナーは大事だ。対局の前には必ず「お願いします」。終わった後には「ありがとうございました」と、感謝の気持ちを表そう。例えプロでも最初はここから始めたのだ。強い人ほど礼儀正しいのは、羽生名人を見ればわかる。これができない人には将棋を覚える資格はない。将棋だけじゃないけどね。

第3章　駒の動かし方

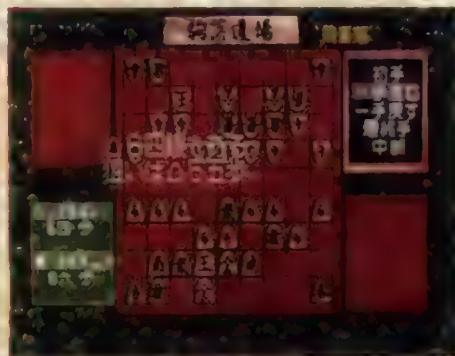
王について

第6章　対局のマナー

基本的なルールはこの"入門教室"ですべてわかる。駒の動かし方や反則、棋譜(指し手を表した記号)の読み方などいたれりつくせりの"教室"だ。

## 技術を習得する 駒落ち定跡とは?

駒落ち将棋というのは強い人と対等に戦えるように相手の人の駒(主に飛車や角行)を取りのぞいて指す対局のことで、駒の特性や働きを覚えたり、基本的な攻撃や守備を覚えるには最適なのだ。この駒落ちの効率のよい戦い方を駒落ち定跡と言い、何百年も昔から伝えられているのだ。「将棋まつり」にはこの駒落ち定跡がきちんと解説されて入っているぞ。

駒落ちは駒を落としたほうが先手で指す。取り除いた駒(ここでは飛車と角行)は使わない

解説の画面をしっかり見て、指し手の意味を覚えよう。きちんと理解したら、実際にCPUと対戦してみよう。"対局室"の条件を設定して対戦だ。最初は二枚落ちから。コンピュータはオーソドックスに指してくるから、かならず優勢になるぞ。問題はそこから相手の王をどうやって詰めるか。そこが実力というか……難しいのだ。

定跡の中で特に大事な手には解説が付いている よく読んで指し手の意味を覚えるようにしよう

## 上級者を目指して 様々な機能を使いこなす

「将棋まつり」にはこれまでに説明した機能の他にも通常の対局ができる"対局室"や高段者にも楽しめる"詰将棋道場"、プロの対局を検索して鑑賞できる"名局鑑賞"などもりだくさんの機能が付いている。

もちろん通常の対局もできる CPUは強烈に強いというわけではないが、初めはかなり手こずるだろう。CPUにどうしても勝てない時はレベルを下げたり、相手の駒を落としたりしてみよう

意外と充実しているのが詰将棋。古典問題なんかも入っていてかなりの手ごたえだ。

懸賞問題

将棋連盟とのタイアップ企画で出題されている"懸賞問題"回答をハガキに書いて送ると抽選で景品が当たるのだ。君も挑戦してみよう。

# SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

## 発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

この夏発売された話題作を
まとめて、徹底ガイド！

# ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

●カプコン●発売中●5,800円●対戦格闘

夏の暑さが終わっても、対戦の熱さは止むことを知らない。今回は、新顔の沢田で熱く闘うためのテクニックを伝授する。時代は沢田だ!

## マスターオブキャプテン・サワダへの道

俺がキャプテン・サワダだ。今はカイル大佐の補佐を務めるが、いずれは大佐を倒して、メジャーになってやるぜ(嘘)。今回の対戦講座で俺を鍛えてくれ!

能力的に悪いところのないサワダだが、逆に良いところもパッとしない。しかも、相手は数多くのシリーズを経て、完成された実力を持つ格闘家ばかりだ。そんな猛者どもを相手に、一歩も引けをとらない技術を身につけてもらおうというのが今回の趣旨だ。

## 必殺技COMMAND

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 百殺イズナ切り | ↓↘→+P(連打で持続) |
| 獄殺自爆陣 | →↘↓↙←+P(スーパー時=P2つ押し) |
| 沢田スペシャル'95 | ↓↘→+K+↓↘→+K↓↘→↗K |
| 忍法神隠し | →↓↘+P(弱中強)or K(弱中強) |
| | ←↓↙+P(弱中強)or K(弱中強) |

## 通常技の特徴

全体的にリーチは短く、出る速度も遅め。有効範囲を覚えて空振りしないようにしたい。

強キックのリーチは長い。空中で2発出る強パンチにも注目

### 強化POINT① 必殺技はこう使え!

前述した通り、優れた能力がないのは必殺技でも同じ。多用はせずに、使いどころを見極め、チャンスを生かせ。

獄殺自爆陣は対空や飛び道具を返すには使えるが、空振りすると隙だらけなので、せめて相手にガードさせること。沢田スペシャルは相手の隙をついて強襲する奇襲技。威嚇に最適な百殺イズナ切りは多用禁物。忍法神隠しで間合調整して相手を困惑しろ。

突進系の必殺技なので中距離からの奇襲に最適といえる。

スーパーコンボゲージは絶えずMAXにしておく

### カミカゼアタック伝授!

カミカゼアタックは入力後から技の終了まで全身無敵で、飛び道具もかき消す。真空波動拳も恐くない。

↓↘→↓↘→+P

### 強化POINT② 対空技を覚えよ!

最も頼りになるのは獄殺自爆陣だが、相手の飛び込みを見てからでは入力が難しい。下の写真で間合い別の放空技を参考にしてほしい。右へいくほど相手との距離は遠い。

相手の飛び込み攻撃を許すと連続技の餌食となってしまう。

### 強化POINT③ 連続技を叩き込め!

覚える連続技はひとつ。それは、跳び込み強攻撃→中攻撃キャンセル→沢田スペシャルの5HITだ! 最後の必殺技を百殺イズナ切りにすると、威力は減るが入力の難易度は下がる。

スーパー必殺技を組み込めば、より強力になる

でかいキャラには跳び込み強パンチだけで2HITになる。実用性はないけど……

### 強化POINT④ 試合の運び方!

飛び道具もなくリーチも短いので、こちらから積極的に攻めることは難しい。その上、接近戦へ持ち込まないとダメージを与えられないため、なにかと気苦労を強いられるやっかいな格闘家でもある。攻めのポイントは唯一リーチが長い技と呼べる立ち強キックと、沢田スペシャルだ。相手の攻撃の出鼻を立ち強キックで潰し、空振りの隙をついて沢田スペシャルを叩き込もう。このように地上で攻めつつ跳び込みを誘い、跳び込まれたら対空技で迎撃する。相手が警戒し始めたらこっちのもの、跳び込み攻撃からの連続技を狙い、ガードを固めているようなら投げ技を狙っていこう。7割は待って、3割攻めるくらいの割合いで闘っていこう。

 ※コマンドは全てキャラクターが右向きの場合です。

# 熱血親子

●テクノソフト●発売中●5,800円●ACT●2人同時プレイあり

このゲームのステージ展開って、突拍子のなさでは文句なく超一流。家庭に1本あれば、かなりいい接待ゲームになりますよ。マジで。

## 奴らの熱い血潮にひそむデンジャラスな技が発動する！

やあみんな、今日も明日もあさってても元気に熱血しているかい？　ところでこのゲームをプレイしていたら、身に覚えのない必殺技が出ちゃってビックリ／　……ってことはなかったかな？　セガサターンマガジン読者の良い子(悪い子でも可)だけに教えちゃうけど、じつはサターン版には隠し必殺技があったんだ。あ、寅太郎だけは紹介してないけど、居候ってことで許してね。

### 親父スマッシュ

↑↓→✚攻撃ボタン

短いジャンプから斜めに振りおろすような感じで殴る。コマンド入力後にすぐ出るので、けっこう使い勝手が良い。なお、ジャンプ中に入力することも可能。

### 親父ストレート

→↓←✚攻撃ボタン

突然のダッシュとともに豪快なストレートを繰り出し、当たった敵をふき飛ばす。乱童は通常のダッシュが遅いので、急ぐ時はこれで移動するという手もある。

### 親父バーストラッシュ

↑↓←✚攻撃ボタン

体力が残り少なくなった時のみ出せる。いわゆる乱舞技で、当ててしまえばおよそどんな敵だろうと殴り続ける。体力を回復させなければ何度でも出せるぞ。

### ハンマーブリッド

←→←✚攻撃ボタン

前方付近の敵にあやしいウェーブをくらわす。さほど遠くまで飛ばないので、できるだけ接近して当てよう。体力をゴリゴリと削れて爽快ッスよ。

### プレッシャーウェーブ

↓↙←✚攻撃かジャンプ

これだけ出していればクリアできる……ってくらい強力な必殺技。ジャンプ中にコマンド入力しても出せるが、この時は攻撃ボタンしか受け付けない。

### ジェットスピンアタック

↓↘→✚ジャンプボタン

回転ジャンプしながら攻撃。落下中も攻撃判定あり。ジャンプ中も出せる（コマンドは↓↙←＋ジャンプ）。なお、これらの必殺技コマンドはもちろん右向き時である。

## その他、知っておきたい㊙情報

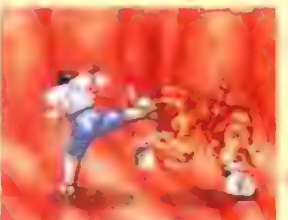
### Rボタンでダメージを軽減

Rボタン（ボタン設定が初期の場合）を押したままでいると、キャラクターの向きを固定したままあとずさりが可能。この状態で攻撃を受けると、通常よりダメージが少なくなる。ちょっとした防御っつーことで。

### 寅太郎だけのバク転

左記のように、Rボタンで向きを固定している時に、方向ボタンを後方へ2回連続して押すと、寅太郎のみバク転ができる。とっさに使うのはかなり難しいかもしれないが、敵の攻撃をすばやくかわしたい時に使おう。

### ヒットマークを別バージョンに

プレイ中にポーズをかけて、方向ボタンの上とCボタンを押さえたまま解除すると、ヒットマークが爆発グラフィックになる（同じ操作でもとに戻る）。さあ、まだ載っていない他誌の裏技コーナーに今すぐ投稿だ／

### 2種類のジャンプキック

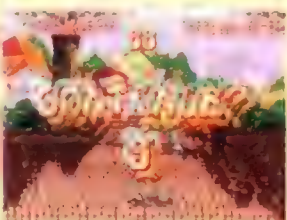
これは乱童だけにしか許されていない技だが、ジャンプキックを着地直前ギリギリで出すと、通常のジャンプキックより威力が大きくなる。これもとっさには使いにくいかもしれないが、知っておいて損はない（得もない？）。

### ナイフを投げずに刺す

ナイフを持った後、攻撃ボタンを長く押す（押しっぱなしでもいい）と、ナイフを投げずに刺すことができる。うまくやれば、1本のナイフを長々と活用できるのだ。ただし、これも乱童だけに許される技である。

### ダイナマイトパイルドライバー

パイルドライバーをかける時に2段ジャンプをすると、ダイナマイトパイルドライバーになる（ただしタイミングはかなり難しい）。なお、いずれも高空中に多少の移動ができるので、敵を巻き込むようにうまく着地しよう。

### キャラを替えてコンティニュー

コンティニュー時に、Aボタンを押しながらスタートで乱童、Bボタンだと理緒、Cボタンだと寅太郎で再開できる。普通にコンティニューすると強制的に初期のキャラにされてしまうが、これなら途中で変えられるぞ。

### 乱童と理緒のダッシュキック

ダッシュ中に攻撃ボタンを1回押すと、タックルやキック（寅太郎を除く）になるが、この時ボタンを2回すばやく押すと、ダッシュキックになる。これは2段攻撃で、リーチもそこそこ長いので、状況に応じて使おう。



※ここで掲載した隠し必殺技のコマンドのうち、親父ストレート、親父バーストラッシュ、プレッシャーウェーブ、ハンマーブリッドは普通に入力すると出ない（途中で後ろを向くため）ので、Rボタンで固定すること。ちなみに、パンチを一発出してそれをキャンセルしたり、敵をつかんで向きを固定してから入力といったやり方もある。ここらへんは各自工夫してみよう。

# 卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション

●リバーヒルソフト●発売中●6,800円●SLG●1人プレイのみ●18歳以上推奨

今後も攻略するかもしれないから「ここが知りたい」って人は即ハガキを。でも「エンディングを全部見せろ」なんちゅう大ボケはなしね。

## 「学びて思わざれば即ち罔し」あまたの新米教師に捧ぐ!!

「卒業Ⅱ」発売からはや1カ月。何人いるかわかんないけど、巷にはさぞかし路頭に迷った新米教師があふれかえっていることでしょう。そ・こ・で、コンプリートガイドに舞台を移した今回は、いろいろと有益なデータ特集を組んでみました。これから買おうと思っている人にも役に立つはず!

## 結局は「氏より育ち」教師と生徒の微妙な相性

薄々気付いていると思うけど、ゲーム開始時の教師データは、実は生徒のパラメータに少しだけ影響を与えている。以下は、初期値にプラスされるポイントの表だ。

### 教師の星座①(好意の初期値にプラスされるポイント)

| 生徒＼教師 | 牡羊座 | 牡牛座 | 双子座 | 蟹座 | 獅子座 | 乙女座 | 天秤座 | 蠍座 | 射手座 | 山羊座 | 水瓶座 | 魚座 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 石橋 天秤座 | 8 | 2 | 10 | 4 | 10 | 6 | 8 | 2 | 8 | 4 | 10 | 2 |
| 犬塚 水瓶座 | 10 | 4 | 10 | 2 | 10 | 6 | 10 | 2 | 8 | 4 | 8 | 8 |
| 桜井 乙女座 | 4 | 10 | 4 | 8 | 6 | 8 | 4 | 6 | 4 | 10 | 4 | 6 |
| 谷 牡牛座 | 4 | 10 | 2 | 8 | 6 | 10 | 2 | 8 | 2 | 10 | 4 | 8 |
| 安田 双子座 | 8 | 2 | 8 | 2 | 10 | 4 | 8 | 2 | 8 | 4 | 8 | 2 |

### 血液型(向学のポイント)

| 生徒＼教師 | A型 | B型 | O型 | AB型 |
|---|---|---|---|---|
| 石橋 O型 | 8 | 4 | 6 | 6 |
| 犬塚 O型 | 8 | 4 | 6 | 6 |
| 桜井 AB型 | 4 | 8 | 8 | 6 |
| 谷 O型 | 8 | 4 | 6 | 6 |
| 安田 B型 | 4 | 10 | 4 | 8 |

### 教師の星座②(品位の初期値にプラスされるポイント)

| 生徒＼教師 | 牡羊座 | 牡牛座 | 双子座 | 蟹座 | 獅子座 | 乙女座 | 天秤座 | 蠍座 | 射手座 | 山羊座 | 水瓶座 | 魚座 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 石橋 天秤座 | 6 | 0 | 8 | 2 | 8 | 4 | 6 | 0 | 6 | 2 | 8 | 0 |
| 犬塚 水瓶座 | 8 | 2 | 8 | 0 | 8 | 4 | 8 | 0 | 6 | 2 | 6 | 2 |
| 桜井 乙女座 | 2 | 8 | 2 | 6 | 4 | 6 | 2 | 4 | 2 | 8 | 2 | 4 |
| 谷 牡牛座 | 2 | 8 | 0 | 6 | 4 | 8 | 0 | 6 | 0 | 8 | 2 | 6 |
| 安田 双子座 | 6 | 0 | 6 | 0 | 8 | 2 | 6 | 0 | 6 | 2 | 6 | 0 |

### ことわざ(敬意のポイント)

| | 千里の道も一歩から始まる | 明日は明日の風が吹く | 天をうらます人を咎めす |
|---|---|---|---|
| 石橋 | 10 | 0 | 6 |
| 犬塚 | 0 | 6 | 10 |
| 桜井 | 0 | 10 | 6 |
| 谷 | 0 | 10 | 6 |
| 安田 | 10 | 0 | 6 |

## 「過ぎたるは猶及ばざるが如し」パラメータの上げ方・下げ方

ちょっとプレイすれば、英・国・数の3教科や、魅力・体力・品位などはどうすれば上がるか理解できると思うが、初心者は向学の上げ方でつまずくはずだ。これは授業方針を「優しく」するか、「辞書」を贈っても少しずつ上がるが、一気に上げたい時は週末教室で勉強中(補習など)の生徒に「まじめにさせる」のが一番。ノイローゼを防ぐために下げたい時は、教室で「無理をさせない」を選ぶか、生活指導で学力について「手放しで誉める」といい(天狗になって下がる?)。なお、品位や魅力が高くなりすぎた場合も、同じ方法で下げられる(オルゴール、花束のプレゼントだと上がる)。

## 「虎穴に入らずんば虎子を得ず」試験の難易度別評価

試験の難易度選択の結果は点数(高一は点数が取りやすく、受験模試は取りにくい)に反映されるが、「難易度の低い[illegible]ばいいや」と思うのは早計。試験の点数が高ければ評価と向学心がプラスされ、低いとマイナスされるのはご存じだろうが、この数値は難易度が低い時は少なく、高いと大きく変化するのだ。つまり、ローリスク・ローリターン、ハイリスク・ハイリターンである。もし評価が低く退学間近の生徒がいたら、危険も大きいが難易度の高い試験で評価アップを狙うのも1つの手だ。ちなみに、数値アップは60点以上、数値ダウンは30点以下となっている。

## 「能書の読めぬ所に効き目あり」目に見えないパラメータ

「一難去って又一難」

# 状態が変化したら？

どんなにそつなく指導していても、５人もの面倒を見ていれば必ず手の行き届かないところが出るもの。特に開始直後などは生徒の短所がきわだっているので、すぐに「不機嫌」だの「疲労」といった状態になってしまう。そんな時は、このように指導してあげよう。

**不機嫌**
生徒の精神（見えないパラメータ）が、一定の数値を下まわると「不機嫌」になる。この状態だと授業に身が入らないばかりか、放っておくと近くの生徒との「ケンカ」に発展する。個人面談の「悩みを聞く」で解決。

**ケンカ**
「不機嫌」の状態で、近くの席にあまり仲の良くない生徒がいると起こりやすい。精神の数値が高くなると自然に戻ることもある（不機嫌も同様）が、早めに「悩みを聞く」で解決しないと仲良し度がますます下がる。

**ノイローゼ**
生徒の余裕（見えないパラメータ）が下がるか、あまりに向学が高すぎて気負っている場合に起こる。生活指導で学力を「手放しで誉める」と向学が下がり、いずれ常態に戻せるが、「悩みを聞く」ほうが確実で早い。

**教師不信**
好意か敬意のパラメータが、著しく低い数値になると起こる。パラメータの上昇か、個人面談の「悩みを聞く」で解決するが、放っておくと「家出」に発展することもあるので、ふだんからこのパラメータには注意。

**不良**
品位のパラメータがあまりにも低下すると、「不良」化する。やはり品位を上げるか、「悩みを聞く」ことで矯正できるが、これほど品位が下がるまで無干渉という人はいないだろう（３頭身グラフィックは面白いけど）。

**タカビー**
品位のパラメータが高くなりすぎると起こる。人を人とも思わない高飛車な振舞いをするようになり、まわりとの仲良し度にも致命的な影響を与える。「悩みを聞く」で直すより、この状態にさせないことが大切だ。

**家出**
生徒の状態が「不信」か「失恋」の時に、ある条件のもとに起こる。当然、学校には登校しなくなるため指導も不可能。何日かたつと自然に帰ってくるが、校外の「家出捜索」コマンドなら運しだいですぐに発見できる。

**恋愛**
異性（見えないパラメータ）が高くなると起こる（状態表示はない）。悪影響はないが、週末行動で「デート」が起きる要因となる。さらに、好意が高いと「教師恋愛」になることもある。いずれも個人面談では直せない。

**色気**
「恋愛」の状態で、かつ好意と敬意が度を越えて高くなると、この「色気」状態になり、生徒の表情が艶かしく変化する。これも特別な悪影響はない。いちおう、自然と普通に戻ることはあるが、個人面談では直らない。

**失恋**
生徒が「恋愛」の状態から普通に戻る時に、ある要因がもととなって起こる。他のトラブルと比較すると精神的ダメージが大きいので、もしこうなったら即座に「悩みを聞く」でなぐさめてやること。

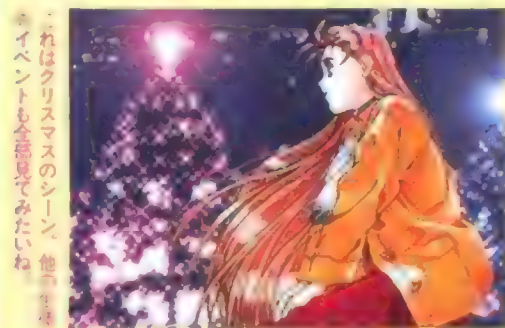
**過労**
HPが低下すると起こる。生徒が週末行動で「公園」に行っているか、教師がスケジュール変更で「休ませる」。もしくは校外で「食事に誘う」ことで回復する。

**病気**
「疲労」よりもさらにHPが低くなると「病気」になって、回復するまでその生徒は欠席となる。しかし、ここまでHPが低下するケースは（意識的にしないかぎり）まれである。

「待てば甘露の日和あり」

# ６種類の特別イベント

「卒業Ⅱ」では学校行事以外にも特別なイベント（不良行為発覚じゃないよ）が起こるんだけど、君は見たことがあるかな？　これらのイベントは６種類用意されていて、いずれも何らかの条件が必要なんだ。ここでは、それを見るためのヒントを教えてあげよう。

これはクリスマスのシーン。他のイベントも全部見てみたいね。

### バレンタインデー

好意が特別に高い生徒がいると、２月14日にチョコレートを贈られることがある。ただし、単に好意が高いだけではダメだぞ（けっこう見られる機会は少ないかも……）。

### 夏祭り

好意がそこそこ高い生徒がいると、７月31日から８月６日にかけて起こりやすいイベント。誰か１人と夏祭りで会うことができる。もちろん、こ[illegible]

### 忘年会

[illegible]値（けっこう高め？）を越え[illegible]は教師もちだったりするが、いずれか１人の歌が聞けるぞ。

### クリスマス

教師の所持金がある程度以上（具体的な金額は秘密）の時に限り、12月24日に起こるイベント。生徒のいずれか１人を誘ってクリスマス・イヴの夜を楽しく過ごそう。

### 初詣

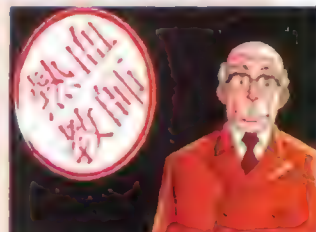
12月31日に、初詣に来ている生徒と会うことができる。ここで誰と会えるかは、向学が関わっているが、あまり意識しなくても大丈夫。比較的起こりやすいイベントだ。

### 教師バースデー

最初の教師データで入力した誕生日に、好意が高い生徒からプレゼントが贈られる。当然、好意が高いだけではダメ。６種類の中では最も見る機会が少ないイベントといえる。

「艱難汝を玉にす」

# あなたはどんな教師？

[illegible]

### 完璧教師

生徒全員が、エンディングで一流大学に進学すると「完璧教師」になる。「卒業Ⅱ」の究極目標だけに、おいそれとはなれないけど、全ビジュアルのセレクトは魅力的

### 優秀教師

生徒全員を、普通の大学、[illegible]は一流大学に進学させられたらこの判定になる。完璧とまでは[illegible]なくても、ここまで指導できたらかなりの手腕です。

### 熱血教師

[illegible]者が１人もいなかった時の判定。結果はともかく「生徒たちのやる気を引き出した」ってことかな。

### 冷血教師

生徒全員の敬意がおしなべて高くさらに好意が低い生徒が３人以上いるとこうなる。生徒たちを怖がらせるだけの、人間味のない教師にはなりたくないな

### 友達教師

生徒全員の好意がものすごく高い教師の判定。う〜む、教師としての本分がねえ。冷血と呼ばれるよりはましだが……。

### 駄目教師

３人以上の生徒をフリーター・浪人にさせてしまうと、[illegible]駄目教師の烙印が押される。[illegible]ぱりこんな進路じゃ問題だもんね

### エロ教師

[illegible]「結婚」のエンディングを迎えた場合の判定。そりゃ[illegible]じゃなくなるけど、世間体ってものがさ。

### 人間失格

生徒の２人以上と「結婚」にたどりつくと…… 本当の人間失格ノスだいいち日本はモノガミー（一夫一婦制）じゃないか……

「辛抱する木に金がなる」

# 隠されたオマケの謎

メニューの「おまけ」に隠された謎の２つの項目を、いくらがんばっても見られず「どうすりゃいいんだ〜」と叫んでいる数万のユーザーに捧ぐ！　これが発動させる条件だっ！

### カラオケモード

[illegible]

### ビジュアルセレクト

[illegible]になると[illegible]

# 魔法騎士レイアース

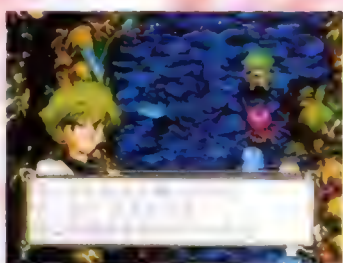
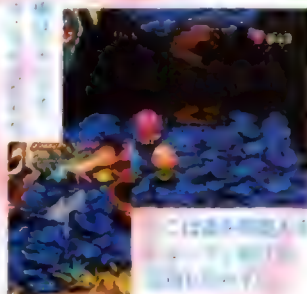
●セガ●発売中●4,800円●A・RPG

ファンも絶賛のレイアース。今回は序盤で出てくるダンジョンを中心にダイジェストでお届けしよう。煮詰まっている人は必見だ。

## 序盤のポイントを徹底チェック!

TVアニメ第一部が終了して半年。サターン版は若干タイムラグはあるものの、その分かゆいところにもしっかり手が届き、数ある"レイアースもの"の中でも一番の仕上がりとなっている。さて、今月は序盤でひっかかりやすいところをチェックしつつダイジェストで紹介していこう。このサターン版ではオリジナルキャラの活躍も注目どころ。スペシャルな番外編をしっかり堪能しよう。

### 沈黙の森

最初のダンジョンとなる沈黙の森。ここは光を先頭に敵を切り払いつつ進んでいこう。道の分岐は回転する矢印は左上へ、止まっている矢印はそのとおりに進めばOKだ。また一瞬行き止まりかと思わせる壊れた橋はジャンプで越えよう。で、そのうち強そうな敵が出てくるが、それはフェリオが倒してくれるのでノープロブレム。この後のエテルナの泉に備えてHP／MPを温存しておこう。

### エテルナの泉

光は、炎の矢を最初にかまし、その後は画面周囲を走り回っている間にダメージを。海もまず水の龍を確実に撃ってから敵が止まった瞬間に脇から攻撃。風の場合は矢を射つつ癒しの風をかけて勝ち抜こう。

### 噂の絵日記をちょっと紹介

特定のイベントを通過するごとに自動的に付けられていく絵日記。三者三様の絵日記は個性豊かでまとめて見るとかなり楽しめるぞ。絵日記はセレスを授かるあたりまで進むと、10ほどは付けられているはず。このシステムはサターン版の目玉システムだな。

光のは

光の絵日記は単純素直な彼女らしく、あったことをストレートに表現した作品。小学生の作文みたいではあるが、まあ光らしいといえばそれまでだしな。光のみ東京タワーでの絵日記があるぞ(No.0)。

東京タワーで会った海ちゃんと風ちゃんもいっしょだ。マジックナイトになれってクレフが言うんだけど、これからいったいどうなるんだろう。

海のは

海の絵日記は結構自分本位で描かれている。まあ日記なんだから当たり前なんだろうけどね。彼女の絵は女の子らしくてかわいらしい。

風のは

風は絵日記の中でも律儀だったりする。しかし続きはまた今度って……。文字も実に彼女らしい。風の絵はある意味とても芸術的かもしれない…。

わたしも今日から日記を書くことにしたんだけど、いきなり変な世界に連れてこられてマジックナイトになれって言われても困っちゃうわ。フェンシングの試合があるから早くおうちに帰りたいのにー!

### いざないの洞窟

パズル的要素の強いダンジョン。ルキノがちょこちょこじゃましてくるが、屁でもないので先へと急ごう。動く板がある場所に着いたらまずは右へ。二度手間を省くため風のいましめの風をいただきに行く。取ったら次は板の左へ進みボス戦だ!

#### いましめの風

ルキノの妨害を阻止するのに必要な魔法。またまた通信でクレフが登場し授けてくれる。

#### ボス戦は

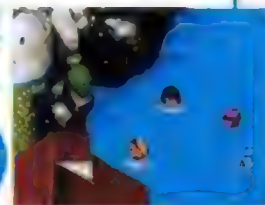
まずは限界まで攻撃魔法を。後は降りた時に風の矢で攻撃しよう。

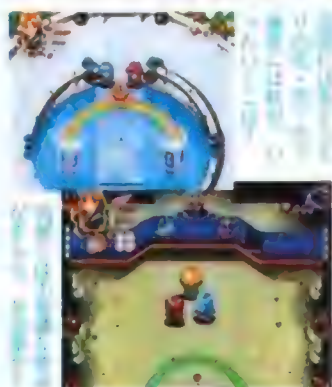
## セラ＆カルタス

両親を亡くした後もタフロンの村でたくましく生きてきた少女。しかし心根はやさしく、動物をこよなく愛する少女でもある。

タフロンで漁師をしていたが、セラのペットを海で助けられず臆病になってしまった青年。セラに嫌われたのが何よりショック。

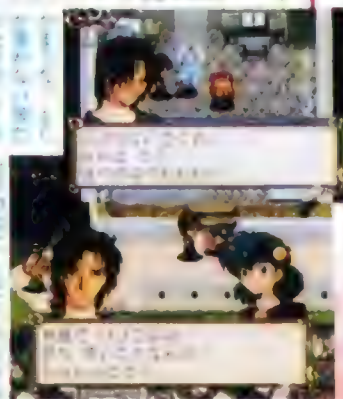
## 奥義！水流超波斬!!

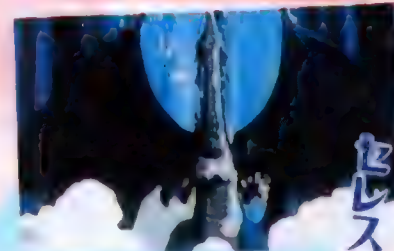
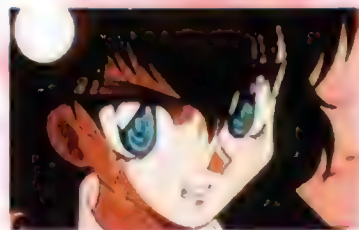
要は遠泳用の泳ぎ方らしいがこんなネーミング絶対しないっつーの！ カルタスっていったい……。教え方もいきなり水に放り込むという荒技モノ。おかげで風以外は泳げるようにはなったけどさ。

## こりゃ何だ？

道中遭遇した不思議な極彩色の建物。内部もハデだしカウンターにはおっさん。似あわん！

## 海の中で

タフロンの浜辺を出発し沖に出た３人。ここは周囲を渦が取り巻き、一端渦に引っかかると元の場所へ戻ってきかねない。渦を避けつつ真ん中を進もう。中央奥あたりでMPアップも氷穴の入り口も見つかるぞ。

## 不思議なカルタス

自ら村を出たくせにセラの話を聞くと一目散で彼女のもとへ。ちょっとアブナい愛な気が……。

## 永遠の氷穴

敵はたいして強くはないが用心のために風を先頭に置き遠距離攻撃をしつつ進んでいこう。また氷柱による邪魔やトラップは光の炎系の魔法でクリアできる。氷には炎というわけだ。セレスの間まで行くとアスコットのに操られたジムニーとの戦いが待っている。この敵も空中では通常攻撃が通じない。まず攻撃魔法をかけ、その後弓矢で攻撃しよう。また戦闘フィールド右の膨らんだ所は安全地帯、ここならまず攻撃は食らわない。勝つとビジュアルシーンだが……。

## その後の冒険は…

やっと魔神の１つ、セレスが手には入り、残るはあと２つとなった。しかし、まだ先は長い。この後もいくつもの村を訪ね人々と出会い心を成長させていくのだ。がんばれ!!

ゲーム アーツ宮路社長御自ら監修!!

# LUNAR EXPRESS サターン版

メガCDの名作RPGのサターン移植が決まって、あなめでたや。というわけでめでたく新コーナー開設！「LUNAR」の情報をいち早くお届けだ。

## サターン版「LUNAR-THE SILVER STAR-」いよいよ始動!!

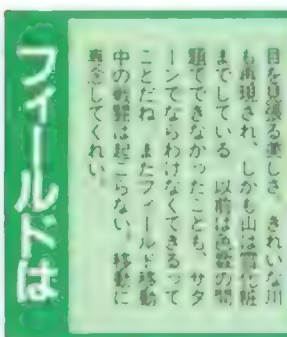
いよいよメガCDの超大作「LUNAR-THE SILVER STAR-」のサターン版開発が本格化してきたぞ！

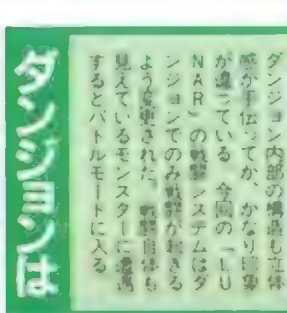
今回はゲーム アーツと角川書店の共同企画で、開発は日本アートメディアが行っている。メガCD版もクオリティの高い作品だったが、サターン版はより一層グラフィックにも磨きをかけ新たにエピソードを追加。またプレイの快適さを意識してシステムも改良された。とはいえメガCD版のあの雰囲気はしっかり受け継がれているのでファンは安心といったところだ。現在来春発売予定で着々と進行中。というわけで今月からルナ・エキ開設！ 発売までをしっかり追っかけまくりま～す。

## サターン版「LUNAR」はこうなる！

まずメガCD版と比べグラフィックの迫力が全然違う！ サターンならではは色数の多さを生かして細かな表現が可能、今まで以上に立体感を持ったグラフィックになったのだ。またシステム面での変更としては、移動フィールド上での戦闘をやめダンジョンマップでのみ敵と戦うよう変更された。しかも敵が歩いている姿が見えるので戦わずに避けて進むこともできる。その他にもシナリオや細かな部分の変更、追加は数々あるようだぞ。

### 村は

主人公アレスの故郷であり旅立ちの地でもあるブルグ村。ここもサターンになってかなりこぎれいになった。建物も2階建てになったり、裏の泉も山間のそれ風に美しく描かれている。心なしか村全体に明るい雰囲気が漂っているような気さえするね

### フィールドは

目を見張る美しさ。きれいな川も再現され、しかも山は雪化粧までしている。以前は色数の関係でできなかったことも、サターンでならわけなくできるってことだね。またフィールド移動中の戦闘は起こらない。移動に専念してくれい

### ダンジョンは

ダンジョン内部の構造も立体感が手伝ってか、かなり印象が違っている。今回の「LUNAR」の戦闘システムはダンジョンでのみ戦闘が起きるよう変更された。戦闘自体も見えているモンスターに遭遇するとバトルモードに入る

### LUNAR 冒険の始まり…

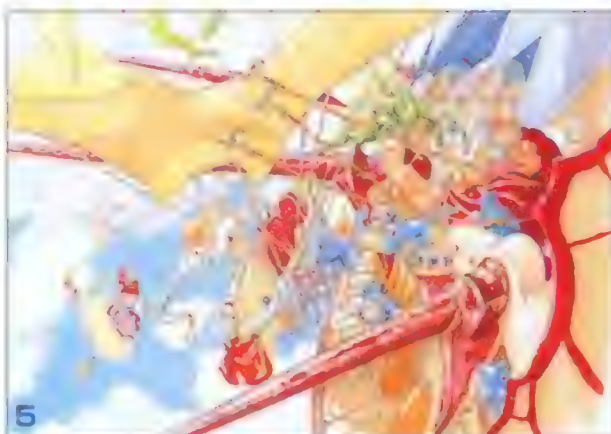
静かな山間の村ブルグ。遅い春の訪れとともに村は年1度の「女神の祭り」の準備に湧いていた。少年アレスも泉で幼なじみのルーナと祭で奉納する歌を毎日練習していた。が、実はアレスは冒険にひそかな憧れを抱いていた。村の英雄ドラゴンマスター・ダイン。魔法世界の象徴であり、かつて世界を救った四英雄の1人である彼をアレスは毎日墓参りするほど敬愛していたからだ。そしてチャンスは訪れた。友人のラムスが白竜の洞窟に行こうと持ちかけたのだ。その洞窟から戻ってきた者はなく、唯一の例外はアレスと同じ年頃の時のダインだけだという。が、アレスはかつてダインの挑戦した洞窟に挑みたいという思いから、洞窟へと向かう決心をするのだった……。

### 宮路社長の今月のひとこと

来月は富岡八幡宮と深川不動尊（ともに日本アートメディアの周辺）に「LUNAR」祈願に行こう！あと深川丼ともんじゃ焼きも食べてはご当地名物紹介をやるぞー！（この時期まだ笑顔も明るい社長だった……）。

## 独占公開！ 超美麗 佐藤 肇氏イラストボード！

ルナ世界を描いたイメージイラストの数々。そう、今回のサターン版の「LUNAR」もメガCD版同様、佐藤氏が想像力を駆使し描き上げているのだ。ここに紹介したのはほんの一部、今後もどんどん紹介していく予定だ。お楽しみに。

1　白竜のファイディが住む洞窟。水の世界の中には彼以外何もない
2　同じく白竜の全体像イメージイラスト。
3　白竜の顔。一見恐そうに見えるが本当はやさしい竜だったりする

4　崩れた文明の跡に住まう星の竜
5　空中戦の様子。いきいきとファンタジックな世界が描かれている。
6　美しい泉のスケッチ。壊れた建造物は？

### トラップアイデアもあるよん

制作中にどんどん増えていくトラップアイデア。これはその一部だが〝みえみえ〟とあるように非常にわかりやすいアイデアだ。実際使われるかどうかは?だ。

## サターン版の開発元 日本アートメディア突撃インタビュー！

今回のサターン版の開発をしているのがこの会社。平均年齢25歳と若い会社ではあるが、それだけに意欲的で元気なソフトハウスだ。これまでスーファミ方面で活躍しており実力は十分。今回この「LUNAR」でサターンに初挑戦する。代表作はスーファミ版「アレサ」。

――開発にあたり一番気を付けている点は？
高橋：今回グラフィック的な素材もきちんとしたものがあって、また世界観を壊さないようにして、原作にうちのスタッフが合わせられるかという点に一番気を使っています。メガCD版とまた同じものかって言われたくないし、タイトル自体は前作を引っ張ってきても遊んだ感覚から何から全然違うものを目指したいですね。またキャラクター主体のものはサターンでは少ないのでぜひ成功させたいと思っています。開発状況は40%ってところですか。

代表取締役
高橋 充さん

チーフプログラマー
安藤雅明さん

――今回安藤さんはチーフプログラマーということで、全体をまとめる上での苦労は？
安藤：まだあまりハードを掴んでないんですよ。それとメガCD版をアレンジしてメガCDの時とは違う、けれどもちゃんとした「LUNAR」であるという、そこの調整が結構キツいです。でも、今回は自分は戦闘システムとかを担当しているんですけど、既存のRPGの不満点は解消できたかなと思っています。
――神谷さんはチーフデザイナーの立場で一番気をつけている点は？
神谷：やはりグラフィックのイメージですね。「LUNARⅠ」とはいえ「LUNARⅡ」が出た後のものですから。で、「LUNARⅡ」はかなりイメージが緻密で固まっていたので、それに負けないように作業は進めているんですけど。
――今回やってみたいことはありますか？
神谷：今回のサターン版では色数が256色に増えたので、逆にどうしようかって検索中なんですよ、多すぎてとまどうっていう（笑）。あと街中の橋や道などを斜めにしたりして立体的に作ってみたいと思ってます。

チーフデザイナー
神谷純一さん

**お便り&イラスト募集**
ルナ・エキでは皆さんからのお手紙やイラストを大募集中！　要望やゲームアイデアなど何でもOK、ガンガン送ってちょーだい
宛先：〒103東京都中央区日本橋浜町3-27-6 ソフトバンク㈱「セガサターンマガジン」編集部「LUNAR EXPRESS」係まで

SEGA JAMAショー直前！熱いセガの新作が席巻する！

# セガAMラッシュ!!

9月13日～15日に開催されるJAMMAショーに向けて、着々と準備の進むセガアーケード新作群。当日にはまだ未公開の超大作が一気に公開される予定だ。今月はその一部を先取りチェックしちゃうぞ！

## MODEL-2 NEW TITLE セガ・マンクスTT(仮)

●MODEL 2 基板●年内登場予定

最新のCG映像と今までにない超本格的な体感筐体との融合。期待の秘密兵器ついにデビュー

ついに登場！超秘密兵器!! ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

## 新体感バイクレース誕生！

イギリスとアイルランドの間にある小さな島「マン島」。毎年6月、ここで開催されるTT(ツーリスト・トロフィー) レースには、全世界から多数のライダー達が集結し、その2週間はライダー達の"楽園"となる……。今や日本では往年のバイク通のみが知る存在となりつつある伝統のマン島TTレースを題材に、セガが久々に放つ超体感ゲームがこの「セガ・マンクスTT(仮)」だ。MODEL2の最新CGが作り出す鮮烈な映像と、その超本格的な体感筐体は必ずや大きな話題をまくことだろう。「セガラリー」を仕掛けたAM3研水口氏が挑む新たなレースゲームが、年末の登場に向けていよいよ発進する。

## 「セガラリー」に続く水口氏プロデュースの最新超大作！

水口■「セガラリー」が終わりにかかっていた頃、次に何をやろうかと考えていた時に、今度はぜひ本格的な「体感ゲーム」を作りたいと思ってまして、半年前からずっと机の中で眠っていたのが、今回の「マンクスTT」の企画なんです。でも、バイクのゲームっていうのは、車のゲームよりも客つきが少々弱くて、1発目の「ハングオン」以外は、じつはあまりビッグヒットがないんですよ。だけど、MODEL 2の技術も落ちついた今なら、昔の体感モノのように地面に足をふんばってバイクを左右に操作するような単純なものじゃなく、本当にバイクにまたがって、アクセルをふかせば車体がグッと立ってくるような"本物"の感覚を味わえるものを作れるんじゃないかと思ったんです。今回はエンジン音に、本物のワークスエンジンからサンプリングしたものを使用し、筐体後部に付けられたマフラー型のウーファーから排気音が「ガオォン！」って直接肌に伝わってくるような設計をしているんですが、この迫力もすごくいい感じに仕上がっています。ここらへんは筐体設計部隊のAM4研とのやりとりが非常によくかみ合ってますね。

それと今回はスタッフとともに6月の初旬に2週間半ほどマン島までロケ取材に行ってきたんですが、マン島というのは面白いところで、イギリス領でありながら、マン島独自の政府や議会や法律があって独立国家的なんですよ。で、最初に政府の観光局にこの企画の話をもちかけたら、「TTレースを世界に知らしめてくれるんだったらぜひ協力したい」と快く返事をしてくれたんです。で、親切に島全体を案内してもらって、写真も4,000枚ぐらい撮ってきました(笑)。ですから、グラフィックに関してはマン島の雰囲気をいい感じで表現できると思いますよ。現在はAM3研でコースのモデリングの最中ですが、マン島TTレース自体、1周60キロものコースを平均時速200km/h以上でカッ飛ばすようなすさまじいレースなんですよ。町の中を走っていると思ったら森の中に入り、峠を抜けると、海の側から500m級の山地を登って降りたりと、非常に起伏に富んだコースなんです。これを目の当たりにした時には、「これは絶対面白くなる」と思いましたね(笑)。

今回は映像表現的にもうちのスタッフが頑張っていて、8台通信対戦をやる関係上、1台のバイクとライダーに費やせるポリゴン数を抑え、テクスチャーを工夫することで、リアルさを出してくれています。さらにはトップクラスのレーサーのライディングモーションを補足研究することで、ポリゴンのライダーが本物の人間みたいに超リアルに動かせるところまできています。ここらへんのスタッフの頑張りは、ぜひショー会場で見てほしいですね。また、JAMMAショーの時点では完成度は全然高くないと思いますが、そこで「ああ、セガが久々にに面白そうなことをやっているな」と感じていただければうれしいですね。年末の登場を楽しみにしていてください。

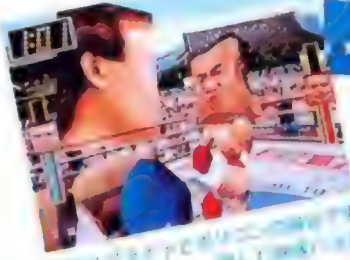
「セガラリー」に続く水口氏プロデュースの最新作は、誰もが夢見た超本格体感バイク 今作の魅力に迫る！

ST-V NEW TITLE

# ファンキーヘッドボクサーズ

●ST-V基板●10月登場予定

今回のショーの大穴がコレ!? 四角い顔面がグニャグニャと潰れていく様は必見、必笑だぞ。

ポリゴンゲームは、とかくポリゴン数を増やして、キャラクターをリアルにしてこそ意味がある、といった風潮があるようだが、そんな世間の常識を逆手に取って魅せてくれるのが、この「ファンキーヘッドボクサーズ」だ。デカ頭キャラ達が繰り広げる、ヒップホップなボクシングシーンは、相手を殴った時に激しく変化する顔の表情と、ポリゴンがグニャッと変形する感覚がかなり心地よく、爆笑することうけあいだ。こちらもJAMMAショーなどで実際に見て笑ってやってくれ。

## 音声にあのジョン・ロビンソンを起用!

# 名付けて「ボヨヨンシステム(笑)」はST-Vでこそ可能な表現!

セガAM3研プロデューサー 赤田義郎氏

赤田■この作品の企画が始まったのは、1年ほど前です。ずっと顔のCGというものを研究してまして、それをうまく使ったモノができないかなと考えてたんですよ。「それならパンチングゲームだっ!」って最初は思ったんですが、それだけじゃ面白くない。それで、実験も含めて実写取り込み映像でボクシングゲームをやろうということになったんです。

今回の開発はST-V基板ということですが、じつはこれ、AM2研の開発ツールSGLを使ってないのが自慢と言えば自慢です(笑)。それがどうしたって言われればそれまでですが、難しい半透明の表現や、クリッピングの出し方など、見えないところでいろいろ苦労してるんです。

ちなみに、あのボクサーの顔って6ポリゴンにしか見えないでしょう(笑)。でも本当は256ポリゴンあるんです。顔をメッシュ状に切ってまして、それにテクスチャーを貼ってあるんですね。我々はこれを「ボヨヨンシステム」と名づけてます(笑)。これは逆にMODEL 2などではなかなかできないST-Vならではの表現なんです。え? サターンですか? とりあえずこのゲームは、顔さえ貼り替えちゃえば、まったく新しい作品になるので(笑)。期待しててほしいですね。JAMMAショーでは、とにかく触って動かしてもらうだけで、絶対楽しんでもらえると思いますよ。

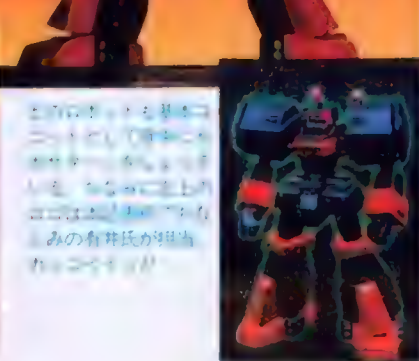
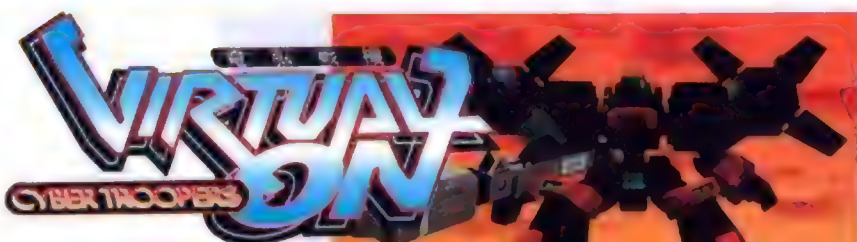
### 赤田氏より炎のプレゼント(1名!)

MODEL-2 NEW TITLE

# 電脳戦機バーチャロン

●MODEL 2 基板●発売日未定

残念ながらまだゲーム画面は公開できないが、ショーには開発90%版を出展予定! 必見だ!

いよいよJAMMAショーで初公開されるロボットアクション。タイトルも「MS・ザ・バトル(仮)」から「電脳戦機バーチャロン」と決定した。8機種の個性あふれるロボットが、多彩な地形のフィールドで1対1で対戦する様は、ガンダム世代感涙のデキだぞ。銃撃戦、接近戦など熱いバトルは大型モニターの別視点でライブ中継され、JAMMAショー最大の話題をさらうはずだ。キミは登場を待てるか!?

ST-V NEW TITLE

# 二度あることはサンドアール

●ST-V基板●10月登場予定

「タントアール」「イチダントアール」と続く「アール」シリーズの第3弾が登場だ！

## 初公開！Scoop あの名作が3度帰ってきた！

すでにセガの定番ソフトとなったと言って過言ではない「タントア～ル」シリーズの最新作をここに初公開だ！　今回はST-V基板ということで、3DのCGを豊富に使用し、今までになかったタイプのゲームが満載なのだ。また、演出的にもストーリー性や中ボス戦などを盛り込み、前作をさらに上回る面白さに仕上がっているぞ。女の子とプレイするにはサイコーのゲームかも!?　これもJAMMAショー出展予定だぞ。

## セガが脱2D宣言!?　これからはすべてが3D仕様に！

本誌■「サンドア～ル」の開発状況はいかがでしょうか？

小田■60%ぐらいですかね。このゲームの場合、ゲーム数がいくつできているかが完成度になりますから。遅くとも10月には出したいですね。

本誌■今回のゲームの内容は全部新規のものなのですか？

小田■はい。ST-Vはポリゴンが使えますから、ネタ的に3次元パズルができるんですよ。物体を回転させてこれはなんでしょう、とかって感じで。ですから、非常にゲームを作る幅が広がりましたね。

本誌■今後はさらに3Dの方向に進んで行くというわけですか？

中川■業務用に関しては今後セガは特に3Dに進んでいくと思うんですよ。ポリゴンで物体を描いて立体に見せるというのが、本来の3Dの使い方なんですが、最近ではビットマップのアニメ調の絵なども、CGで描けてしまうんです。それと、CGで作れば、他のゲームにもデータの流用や蓄積がきくという点も魅力ですね。そういう意味で、ビットマップものはどんどん減っていくでしょうね。

本誌■最後に今度のJAMMAショーに向けて、見どころをお願いします。

中川■ショーにはこの「サンドア～ル」の他に、MODEL2基板のドッグファイトシューティング「スカイターゲット」を用意しています。こちらは単純に大迫力の空中戦を楽しめる娯楽大作です。ショーではぜひそちらのほうも見てほしいですね。

## 9月13～15日 IN 幕張メッセ　JAMMAショー直前のセガ新作リストをチェ～ック！

### セガ史上最大最強の大作ラッシュは必見だぞ！

一昨年が「バーチャファイター」、昨年が「バーチャファイター2」のお披露目の場となったJAMMAショーだが、今年のセガは史上かつてないほどの超大作が一気に出そろうことになりそうだ。ショーでは今回紹介してない隠し玉も多数登場する予定だから、期待していいぞ。来月の続報も注目！

| タイトル | 登場予定 | 開発 | 概要 |
|---|---|---|---|
| スカイターゲット | 10月 | AM1研 | 「ウイングウォー」のスタッフが手掛ける3D戦闘機シューティング。バリバリ撃ちまくる快感が味わえるぞ。MODEL2 |
| 二度あることはサンドア～ル | 10月 | AM1研 | 「アール」シリーズ第3弾。3次元パズルを中心に29種類のミニゲームが楽しめる。もちろん2P対戦もある。ST-V作品 |
| バーチャコップ2 | 10月 | AM2研 | 人気CGガンシューティングの第2弾。1/60秒コマになったキャラの動きとさらに派手になった演出に注目。MODEL2 |
| CG新作格闘 | 年内 | AM2研 | AM2研が秘密裏に開発しているという正体不明の超新作。従来の作品とは違った新たなゲームが誕生する。MODEL2 |
| セガ・マンクスTT（仮） | 年内 | AM3研 | 伝統のマン島TTレースを題材にした体感バイクレース。ライダーの動きと、新しい体感筐体がウリ。MODEL2作品 |
| 電脳戦機バーチャロン | 未定 | AM3研 | ハイブリッドなCGロボットが1対1で対戦するアクションゲーム。大迫力の映像はガンダム世代を震撼させる！　MODEL2 |
| ファンキーヘッドボクサーズ | 10月 | AM3研 | 立方体の頭を持つコミカルボクサーが繰り広げる爆笑ファイト。殴った顔が変形していくシーンは見モノ。ST-V作品。 |

【AM3研赤田氏プレゼント応募先】AM3研赤田氏入魂の幻ソフト（？）を1名にプレゼント。希望者はハガキで〒103 中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱「セガサターンマガジン」編集部「赤田さんのソフトをください！」係まで。なお、当選者は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

# セガAM2研 Express Neo Vol. 9

SEGA SATURN MAGAZINE OFFICIAL CORNER

いよいよ発売へのカウントダウンが始まった「バーチャコップ」シリーズの詳細続報の他、「バーチャファイター」のアニメ化、「VF3」最新情報などなど、今月も見逃せない情報が満載だぞ！



## サターン版「バーチャコップ」銃同梱発売決定！

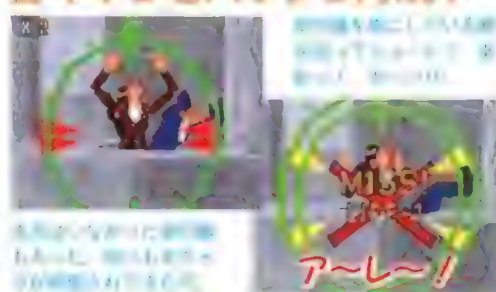
品不足も解消!?

年内の発売に向けて、急ピッチで移植作業の進んでいるサターン版「バーチャコップ」だが、このたびアーケード版と同じデザインで発売予定の光線銃「バーチャガン」のソフト同梱販売が決定した！ サターンの周辺機器は、このところ重点タイトル発売時に深刻な品不足が続いていたが、今度は安心して買えそうだぞ。価格はまだ未定だが、11月24日の発売日は要チェックだ！

## 続々と完了する移植に注目!!

先月は、ステージ3の開発途中の画面を紹介したが、移植でも一番難しいと言われていたステージ3の作業もほぼメドが立ち、見た目にもかなり完成してきた。細部にわたる見どころをチェックするぞ。

壊れるパソコンも入った！

### 各キャラもバッチリ再現！

### そして2P同時も完成！

## 正式名称「バーチャガン」

### 5メートル離れてもOK！ アメリカ版はオレンジ色に!?

椿修氏

◀セガCS研究開発本部 第二設計部 部長

サターンを含め、セガの家庭用機すべての周辺機器関係の設計を担当する設計部の部長である椿氏。「バーチャガン」の知られざる仕様などについて聞いたぞ。

——正式名称は「バーチャガン」で決定したサターン用周辺機器の光線銃。最初の対応ソフト「バーチャコップ」では、銃同梱でも販売されるということで、発売日までに生産数の製品部品を集めるのが大変だとか。まずは現状で決まってきた気になる内容について語ってくれたぞ。

椿■今回の「バーチャガン」は、サターン初の光線銃タイプの周辺機器となるわけですが、形状を「バーチャコップ」のものにしたのは、お客様からのご要望が高かったことと、現状で一番ソフトのイメージに合っているということで決定しました。仕様としては、アーケード版に比べ若干軽くなり(肉厚を2/3にしてある)、スタートボタンもついています。また、精度のほうもかなり高く、画面から5m離してもプレイできるようになっています。この手の光線銃は3m程度が標準的なので、なかなか高いと思います。また、トリガー部分の耐久度もセガ純正コントロールパッドなどと同様の50万回の連続使用に耐えられるものになっています。ちなみに、海外ではアメリカがオレンジ、ヨーロッパは日本と同じ黒になる予定です。日本での販売方法は、ソフト同梱タイプと非同梱タイプの2種類が出ますが、1つの周辺機器としては最高の販売数になればと考えております。

「バーチャコップ」には絶対(？)必需品の周辺機器。1丁だけでなく2丁買う人も多そう？

サターン版「バーチャコップ」

VIRTUA COP Scoop1

# ただいま移植中のステージ2をキャッチ!!

現在、サターン版「バーチャコップ」は、ステージ3の移植作業のツメと並行して、ステージ2の移植にかかっているが、まずは先月、開発チーフの磯野氏が予告していた通り、開発中のステージ2の画面を初公開しよう！　シャベルカーやブルドーザーがガンガン迫ってくるこのステージは、起伏のある工事現場を突き進む難易度の高いステージだ。ちなみに、移植のほうは、ほぼ問題なくできそうとのことだから、期待しててていいぞ。詳細は来月の続報を待て。

テクスチャーがよりリアルに！

## サターン版開発インタビュー

◀サターン版「バーチャコップ」チーフ　磯野貴志氏

### いよいよお楽しみのオリジナル要素を始めます！

磯野■現在は、ステージの2の作業が進んでいますが、あれでもまだ30%というところですね。一番難しかったステージ3に関してはほぼクリアできましたので、2面も問題なく移植できるはずです。今後はそろそろオリジナル要素のほうにかかろうと思ってますが、やるべきことはだいたい絞れてきています。とりあえず裏技的に入りそうなものを除けば、「アーケードモード」と「トレーニングモード」と「段位（ランキング）モード」といったところが入ると思います。他には、時間を見てオープニングデモを新しく作ってみたり、オープニングに新曲を入れたりもする予定です。BGMは基本的にアーケード版と同じにする予定ですが、やはり、そういったオリジナル要素も注目してほしいですね。もちろん、これ以外のオマケもユーザーや読者のみなさんからの要望を参考にして頑張りたいと思います。期待して待っててください。

超速報 Scoop2

# これがサターン版オリジナルモードだ!!

## その１つは射撃訓練モードと判明！

今月の最後は、上の磯野氏の話にも出てきているサターン版オリジナルのトレーニングモード（射撃訓練モード）をスクープキャッチだ！　今のところは、「ガンシューティングのトレーニングモードのようなもので、射撃訓練場みたいな感じになると思います（磯野氏）」とのことだが、これはこれで、ちょっとした息抜きにも遊べそうな、うれしいモードになりそうだ。こちらも詳細は来月号のお楽しみに。

### トレーニングモードとは？

次号の詳細続報を待て！

# 続報！アーケード版「バーチャコップ2」始動直前！

サターン版の登場で、急速に注目度の上がっている「バーチャコップ」だが、先月公開したアーケード版の最新作「バーチャコップ2」も、いよいよ完成直前のところまできているぞ。アーケードへは10月頃に登場予定とのことだが、デキのほうは前作と同じボードを使用しているとは思えないほど、より派手でスピーディーなゲームに仕上がってきているぞ。

というわけで、今月は中盤の山場ステージ2を中心に紹介だ。

## 各ステージはデモが盛り上げてくれるぞ！

## ステージ2は豪華客船が舞台だ！

ステージ2（中級ステージ）は、豪華客船を舞台にして展開されるスリリングなステージだ。船内のバーや、レストラン、厨房など、目まぐるしく舞台は変わっていくぞ。もちろん、客船だけに民間人も多い。絶妙に(?)出てくる民間人の誤射には要注意だ。

### そして最後の戦いへ…

## 「バーチャコップ2」完成直前インタビュー

◀デザインチーフ　廣吉 明人 氏

### すべてが派手にスピーディーに

廣吉■現在はだいたい90%ぐらいのデキなんですが、今度のJAMMAショーでは一応完成版を出せると思います。今回お見せしているステージ2は、屋外から入って、後は船内をグルグル見せながら回るといった感じで、前作のステージ3に近いノリがありますね。この後に続く最終面のステージ3は、いかに狭い列車の中でゲームを成立させるかで苦労しましたが、その分非常にスリリングな展開になったと思います。「2」では、1面から派手なカーチェイスがあったり、一方でサウンドのエフェクトで臨場感をあおっていたりして、全体的に派手でスピーディーに仕上がっています。前作からの圧倒的な進化をぜひ見てほしいですね。

# 「DANCING SHADOWS」オリコン初登場26位達成！

鈴木裕プロデュースによる「VF2」初のボーカルアルバム「DANCING SHADOWS」がオリコンのヒットチャートで初登場26位と、好調な売り上げを記録した。今回は、来月以降この曲をベースに新作CGつきで発売されるCGポートレートシリーズの見どころを聞いてみたぞ。他にも気になる情報が満載だ？

おなじみAM2研サウンドチームの光吉猛修(奥)と中村隆之(手前)の両名。中村氏はCGポートレートのディレクターも担当。

## バーチャファイター CGポートレートシリーズ 10/13 ON SALE

10月13日にサラとジャッキーのCGポートレート集が出るのを皮切りに、毎月2〜3キャラ分が発売されていくこのシリーズ。各1,280円という低価格も魅力だが、それぞれに収録される新作CGの完成度の高さも見逃せない。今月はその一部を紹介するぞ。なお、5枚分のCDを買うと、抽選で5万名に非売品のデュラル像が当たるキャンペーンもある。こちらも注目だ！

中村■今回のCGポートレートシリーズは、「VF3」を現在進めているスタッフ達の手によるまったくの新作CGがたくさん収録されていることがウリになっているんですが、作品のノリとしてはBGVというか、ミュージックビデオ風にまとめています。映像自体は、サターンの一番いいハイレゾモード（※704×480の高解像モード）で表示し、スクロール機能などを駆使して、ちょっとしたストーリーぽい演出をもたせています。収録しているCGも、最初は10とか15枚なんて言っていましたが、やっぱり4分以上ある曲に合わせてテンポ良く絵を見せるとなると、20〜30枚程度にまで増えてしまいましたね。たまたまサラのCGはストックが結構あったので、もう完成品に近いものにまで仕上がりましたが、ジャッキーに関してはまだCGの制作も含めて10〜20%程度といったところです。今後、各キャラに関しては、CG担当デザイナー達に曲を聴いてもらい、そのイメージに近いような映像を作ってもらう予定でいます。もちろん、キャラによっていろいろ冒険的なことはやろうと思っていますが、例えば女性キャラの作品は、男性雑誌のような大人の雰囲気を漂わせてたりする要素も考えています。逆に男性キャラに関しては、カッコ良さとかを追求したいと思います。中には技の連続写真的なものをカメラワークを変えながら入れてみるのも面白いかもしれませんね。

光吉■最終目標は、アルバムを100万枚売って、カラオケをプロローグ21に入れることですが(笑)、本業の「VF3」やサターン版「VF2」の音楽制作も、これから本格化していく予定です。

中村■「ダンシングシャドウズ」の続編は、「VF3」に合わせて新キャラも含めてじっくり作りたいと思ってますので、こちらも期待しててください。

Jacky Bryant

以前公開された花束を持つジャッキーのCGを本来作られていた通りまでひいたもの。よく見ると先月公開したプールサイドのサラと同じ別荘での出来事というオチがある。他には犬と戯れるジャッキーなど着々と完成してきているぞ。

バレエとサマーソルトキック。この絶妙の設定とそれを再現する高度なCG映像の説得力が素晴らしい。「VF3」スタッフが手掛けている今回のCGには、女性スタッフも入っているおかげで、キツめの表情が多いいつものサラと違い、非常に柔らかい表情のサラを満喫できる。この他にも海辺のCGが必見だ。

AM2研協力短期集中連載！

# バーチャファイター3への道

いよいよ開発も本格始動を始めた「VF3」。現在もアーケードのトップインカムを誇る最強の「2」を超え、「3」が目指すものとははたして何なのか？　数々の貴重な未公開映像と当時の回顧録を交え、「バーチャファイター」の足跡と未来に迫る短期集中連載。第1回目は1993年「誕生」編だ。

メガドラ版「V.R.」取材時（'93年8月）の鈴木裕部長と永田課部長（現CS R&D部長）。じつはこの時、鈴木裕氏は「何人かの武道家への実践取材を熱心に行い、右手を複雑骨折していた（内田一成氏より）」という事実を後で知ることに。当時を物語る唯一の貴重な写真だ

1992・12・24 Borned

「バーチャファイター」の開発ツール上で初めて動いた画面。1体10ポリゴンからスタートしたキャラは、1年後1体2,000ポリゴン以上に成長し滑らかに動くようになる

MODEL1の処女作「バーチャレーシング」のラストに出てくるポリゴンキャラ達。最終的にはこれらのキャラを生かした、のちの「バーチャファイター」の開発にGOサインが。

'93年8月のJAMMAショーで出された時のキャラ8人。主人公アキラがおらず、代わりにシヴァというアラブ系(?)のキャラがいた。各キャラの名前が若干違うのも興味深い。

## 新たなる時代の始まり…

1991年、カプコンが世に出した「ストリートファイターII」が空前の大ヒットを記録し、「ダッシュ」「ターボ」と次々とシリーズ化されていった中、セガはそれまでのメインボードである「システム32」とは別に、初のCGボードの開発に着手した。MODEL1と呼ばれるセガ初のCGボードは、'91年に提唱された「セガVR構想」の一環として着手され、フラットシェイディングで毎秒18万ポリゴンを表示可能という、当時業界最高のリアルタイムCG描画を可能にした。だが、「当時CGをゲームに使用することは、せいぜいレースやシューティングゲーム止まりだという考えが常識（'94年10月28日・鈴木裕インタビューより）」であり、それで格闘ゲームを作るなどということは、誰も考えたりはしなかったのである。

そんな状況の中、セガがリアルタイムCGボードを使い、格闘ゲームを作っているという噂が'93年の夏に出始めてきた。作っているのはかつて〝体感ゲーム〟シリーズで、数々のセガの名作を放ち、'92年にはMODEL1ボード初の作品「バーチャレーシング」を大ヒットさせた鈴木裕。当時「BEEP！メガドライブ」誌（「サタマガ」の前身。～'95年1月号）として、メガドラ版「V.R.」の取材をする中、彼自身の口からそんな話が出てきたのだ。「今すごいものを作ってるんですよ。5歳の子でも遊べるようなやつで、かなり面白くなると思いますよ」。さすがに秘密の最新作だけに具体的な話はほとんどしてくれなかったが、「みんなから、だいぶ反対されたんですけど、使うボタンはパンチ、キック、防御の3つだけ。今はガチャガチャとレバーを入れてる中で、偶然入りやすい方向やボタンを研究してるんです。必殺技のコマンドとかは、この統計結果から作っていこうと思ってるんですよ」とだけヒントを話してくれた。現在、アーケードで大ヒットしている「VF2」は、サラリーマンや子供に始まり、鉄人と呼ばれるゲーマー達に至るまで非常に広いユーザー層から支持されている。〝とりあえず初心者でもガチャガチャやっていればいろんな技が出たりする〟のが人気の秘密の1つと言えそうだが、その陰には、当時のそんなコンセプトの成果が見え隠れしている。

「バーチャファイター」の企画が誕生するきっかけは、単に〝セガとして当時人気の格闘ゲームを開発しなければならない〟といったような市場的な理由からではなく、「ポリゴン技術ははたしてどこまでゲームに応用できるのか？」という技術者としての可能性の探求の到達点でしかなかった。「やろうとすると非常に難しい話なんですが、もともとイモ虫とかいった虫の動きとか好きでして、あんな複雑な動きを再現したかったんですよ（'94年7月・電視遊戯大賞席上にて）」と彼が言うように、人間の動きをリアルタイムのCGで再現するには、問題が山積みになっていた。例えば、パンチ1つを出すにしても、肘から先、二の腕、胴体とそれぞれの関節に複雑な3軸計算を一瞬でする必要があり、その上、膨大な基データの構築も必要となる。また基本的にその技のデータをどのようにして作るかということ自体、大きな問題であった。

人間の体にセンサーを取りつけ、その動きをコンピュータ上に取り込んでしまう「モーションキャプチャーシステム」や、動きの最初の位置と最後の位置を指定すれば、人間のモデルでは実現不可能な動きもコンピュータが計算して作り出してしまう「インバースキネマティック」など、次々と新技術が導入され、問題は徐々に解決していった。「バーチャファイターは、一応1～5まで作ろうと思っています。もう少し制作期間に余裕があればいいんですが、とりあえず1でできなかったことは続編でやりたいですね（'93年9月24日・鈴木裕インタビューより）」。「1」ができる以前のこの時、すでに「MODEL2では酔拳、蟷螂拳もできますよ」という発言があったほど、鈴木裕という人物は、目の前のことだけでなく、遙かに先のことを見ている。「もう3では何をやるかも考えてますよ（笑）」。そう言った当時の彼の目には、すでに「3」の姿も目に浮かんでいたのであろう。「3」への道はすでに始まっているのである。

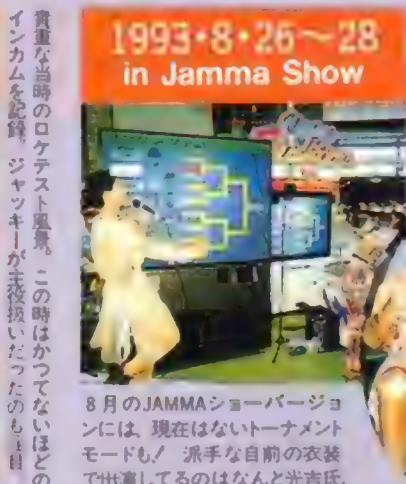
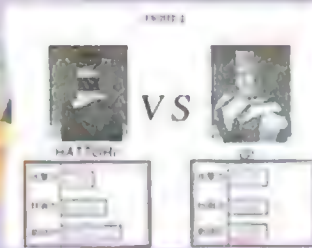
「VF3」最新情報は次のページへ！

## 1993年8月に初公開された「バーチャファイター」幻のフィーチャー

1993・8・1 Location Test

貴重な当時のロケテスト風景。この時はかつてないほどのインカムを記録。ジャッキーが主役扱いだったのも一目

1993・8・26～28 in Jamma Show

8月のJAMMAショーバージョンには、現在はないトーナメントモードも！　派手な自前の衣装で出演してるのはなんと光吉氏

「バーチャファイター」は、'93年8月のJAMMAショーで初めて一般公開された。この時は、まだ必殺技の類はほとんど入っておらず、PPPKなどのコンビネーション程度の技が入っているだけだった。ショーでの評判は上々だったが、当時の主力アーケード雑誌などの反応はまだまだ「ストII」一直線で、「VF」にはやや冷ややかだったのが印象的だ。同じショーで初公開されたナムコの「リッジレーサー」とともに新時代の幕開けがきたのだ！

### 幻のバーコードバトル

これが当時あった幻のバーコードバトルだ。持参したバーコードでキャラの強さが変動

この時はカプコンの「スパII」が発表され、まだ人気の高い時代だった。だが、ショー2日目の台風同様に、業界にも新たな嵐が近づいていた。

# AM2研特別インタビュー

AM2研部長

## 鈴木 裕

じつは取材時に鈴木裕部長からAM2研の新しいCGゲームを見せてもらったが、残念ながら今月の公開はおあずけ。その全貌は、8月30日にソフトバンクから創刊される「アーケードゲームマガジン」及び、来月号の「サタマガ」の速報を待っててほしいな。今後も話題が尽きないぞ。

# アニメ放映と「VF3」超最新情報！

急遽決定したバーチャファイターのアニメ放映と、水面下で着々と進められている「VF3」で決定したこととは？ 必読の最新情報だ！

## Scoop!「VF3」の新キャラ

### 「VF3」は苦労の末ついにメドがたちました

本誌■まず早速ですが、「バーチャファイター」のアニメ化が決定したそうですが、その経緯などを。

鈴木■アニメだけでなく、一部の漫画とも連動してのスタートなんですが、今回のアニメのスタッフの方々が「忍空」とかもやってらっしゃるということで、主人公はアキラでいくことになりました。こちらが想定している視聴者層も、本来の「バーチャファイター」が持っている大人の雰囲気とは少し違って、やや低めに設定しています。それに合わせて、テレビに登場するキャラクター達も、気持ち的には5歳ぐらい若くしてますね。

本誌■アニメをやるというのは、もともとからの希望だったのですか？

鈴木■当然アニメにしたいというのは以前からありましたよ。ただ、キャラクターの人気が伴わなければ、TV局の方からしても、ビジネスとして成り立ちませんから。そういう意味では、たまたまここにきて「バーチャファイター」というものが、それにたえうるものに育ってきたというのと、ちょうどそういうお話も持ち上がってきたという感じですね。

本誌■設定が5年ほど若めということは、ゲーム中の“世界格闘トーナメント”以前のお話になると？

鈴木■そうですね。話の中心はアキラが修行の旅に出るというものなんですが、その時のアキラはまだ“柔”の部分しか持っていないんですね。

日本人の好きな言葉に「柔よく剛を制す」という言葉がありますけど、

# 「バーチャファイター」アニメ化決定！ 10月9日放映開始！

## バーチャファイター Virtua Fighter

上でも話が出ている通り、なんと「バーチャファイター」のテレビアニメ化が緊急決定した！ シリーズには、舜帝、リオン、デュラルなど、ゲームの「バーチャファイター2」までに登場する全キャラクターが総出演し、ある時は闘い、ある時は協力し、数々の困難に立ち向かう。今回の主人公はゲーム同様、結城晶。アニメ制作はおなじみ東京ムービー新社だ。10月9日からの放送は必見だぞ！

◀パイ

サラ▶

影丸▶

◀ラウ

◀ジャッキー

◀ウルフ

◀主人公アキラ

**あらすじ**

数々の武道大会で優勝を手にした結城晶。しかしそれらの戦いの中で彼は虚しさを覚えることがあった。折しも武道大会で優勝した晶に対して祖父結城鉄は、「晶、星が見えるか？ 八つの星が」と呟いた。そして祖父の言葉の真意を探す旅に晶は旅立つ。その旅の途中でパイ・チェンと出会い、パイのトラブルが発端でジャッキーとサラのブライアント兄妹との出会いを果たす。そして、その他多くのキャラクターとの交流を絡め、物語は展開する。

待ち受ける数々の困難と因縁の戦いの構図。そして晶の「星に導かれた、星を求めての自分再発見の旅」が始まるのである。

# は2人！ 1人はやはり日本人女性!!

日本人はたいていここで終わらせてしまっていますよね。本当は「柔よく剛を制し、剛よく柔を断つ」で一節なんですが、体の小さい日本人は、姿三四郎の時代から「小さい人が大きい人を投げる」といったところで終わってしまってるわけです。でも本来は、太極拳のように非常に柔らかく、能でも舞うかのようにゆっくりした動きを見せる拳法でも、「柔に入り、剛に至る」のが信条になっているんですよね。逆に、八極拳は、元々が「熊歩虎爪」の"剛"の拳法なんですが、最終的には「剛に入り、柔に至る」んです。要は拳法というものは柔も剛も両方必要なわけですが、アキラにはまだそこまでわからないし、表面的な部分で「柔術」にない「剛」の力に魅かれ、八極拳に興味を持っていくという感じなんです。

本誌■他のキャラクター達は、どんな絡み方をしてきそうですか？

鈴木■なにぶん対象年齢が低めですから、非常に単純な絡み方をしてきますよ。アメリカのチャイナタウンで、アキラがバカみたいにご飯を食べてると、パイが誰かに追われてきて、いざこざの末、パイに出会う。そこから、サラやジャッキー達も絡んでくるといった感じですね。特にサラなんかは、洗脳される前ですから、やさしいサラで登場しますよ。いつもと違ったそんな楽しみもあるんじゃないでしょうか。

本誌■今回の鈴木部長の関わり方というのは、どんな感じで？

鈴木■ボーカルCDの「ダンシングシャドウズ」ほど深くはありませんね。このテレビアニメの他にも展開される漫画や、ゲームの「バーチャファイター」で展開してきたストーリーと世界観を統一するためにアドバイスをする程度でしょうか。サラのペットの名前をチェックしたり、ブライアント家は悪者にしないでくれとか（笑）。ですから、僕らが許せる範囲での創作については、基本的にOKを出していますよ。とりあえず「バーチャファイター」という世界をより多くの人に知ってもらえるようなきっかけとなればいいですよね。

本誌■ところで、毎度恒例の（笑）「VF3」の近況ですが、何か決まってきたことはありますか？

鈴木■ずっと基礎研究中と言っていましたが（笑）、技術的な部分はほぼメドが立ちました。今回は技術的にも、かなり苦労をしましたので、みなさんを十分驚かせられるものに仕上がると思いますよ。

本誌■先月の取材時は新キャラが4人になるか2人になるか……ということでしたが？

鈴木■もう言ってもいいでしょうね。2人で決まりました。1人は以前からお話してるとおり、日本人の女性で、もう1人は男でちょっと太っちょタイプです。この2人の新キャラは「3」の新しい技術を一番アピールできるキャラになると思います。

本誌■今度のJAMMAショーには何か秘密兵器が出るとのことですが？

鈴木■そちらはまだ年末投入予定なので、まだまだ改良されていくと思いますが、また新しい方向性を出せる作品になると思います。ショーで出てくるアーケードの新作は、半年から1年以内にはサターンで遊べるようになるはずですから、みなさん期待して注目しててほしいですね。

本誌■来月の取材も期待しています。

（8月4日、AM2研にて収録）

## 強力なスタッフ陣にも注目！

### STAFF

| | |
|---|---|
| 監督 | 殿勝 秀樹（代表作「テッカマンブレード」他） |
| 美術 | 大野 広司（代表作「魔女の宅急便」他） |
| 作画監督（キャラデザイン） | 田中 良（代表作「幽☆遊☆白書」他） |
| シリーズ構成 | 上代 務 |
| 脚本 | 上代 務、吉田 玲子（千住 夏子）、笠原邦暁 |
| 音響監督 | 加藤 敏 |
| 音楽（BGM） | 大堀 薫 |
| 主題歌 | オープニングテーマ曲「WILD VISION」 作詞：石川 雅俊 作曲：佐藤 英敏 歌：林 浩治（東芝EMI） |
| | エンディングテーマ曲「くちびるの神話」 作詞：友井 久美子 作曲：松本 俊明 歌：ビビアン・スー（東芝EMI） |

[illegible]また、エ[illegible]ビビアン・スーの歌[illegible]

## Scoop! 声優はアーケード版「VF2」と一部同じに！

アニメ化というと、やっぱり気になるのはテレビ中の声の行方だが、今回は晶とラウの声は、なんとアーケード版「VF2」と同じ声の人が担当することに決定したのだ！ ちなみに他のキャラはジャッキー（松本保典）、サラ（岡本麻弥）、影丸（梁田清之）、パイ（松井菜桜子）といった感じだ。オリジナルキャラのリュウ・カオルン（檜大典）、エヴァ（田中敦子）、ヤン・ウェイミン（松尾銀三）らにも注目？

ジェフリー：これだけではただの脇役に見えるが（笑）、[illegible]はやはり[illegible]

リオン：まだ若く、勝ち気の強いリオン。ブライアント家との金持ち[illegible]

舜帝：アキラの成長に一[illegible]中国拳法の達人の役割ははたして？

## 初公開！「VF2」声優リスト

- ●結城 晶：三木 真一郎（「キャプテン翼J」若林ほか）
- ●影 丸：舟田 敬（各種CMなどで活躍中）
- ●ラ ウ：千葉 繁（「幽☆遊☆白書」桑原ほか）
- ●パ イ：岩男 潤子（「マクロス7」サリーほか）
- ●舜 帝：高木 均（「となりのトトロ」トトロほか）

上がアーケード版「VF2」日本語のセリフ（気合いの発声や勝ち負け時のセリフなど）を担当していた声優リスト（本邦初公開!!）だ。アニメ版と比べると面白いぞ？

[illegible]のキャラ。名セリフも聞ける？

### 放映データ

- ●1995年10月9日〜
- ●毎週月曜日18:30〜19:00
- ●テレビ東京系列
- （※一部地域は時間が異なります）

# これが「バーチャストライカー」最後の裏技だ！

## 最強の隠しチームFC SEGAを使える！

先月号で「バーチャストライカー」の隠し技2つを公開したが、その中の最強チーム「FC SEGA」は、1コインクリアすると最強のCPUチームとして登場してくるだけでなく、じつは対戦時にプレイヤーのチームとして操作することもできるのだ。その使用コマンドは右の通りだが、こいつを使っていきなり対戦台で乱入すれば、相手がビビることうけあいだぞ。全員が開発チームのスタッフというこのチーム。ぜひ試そう！

[illegible]で以下のよう[illegible]

**国の選択時に頭文字が…**

①「S」で始まる国+スタートボタン
②「E」で始まる国+スタートボタン
③「G」で始まる国+スタートボタン
④「A」で始まる国+スタートボタン

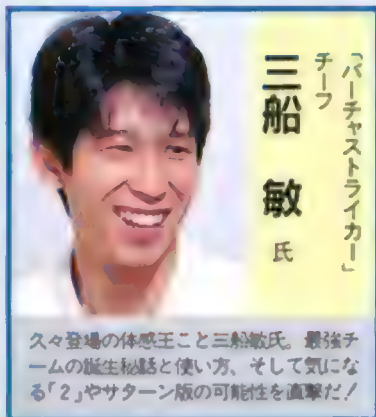
成功すると、中央下部に噂の最強チームが出現してくるぞ [illegible]

おおっ、開発チーフの三船敏ちゃんヘディングシュート！ 相手が似た色のユニフォームだとビジターの色に変わるぞ

## チーフの敏ちゃんに直撃！

### サターンへの移植は？ 「2」をやってるってホント？

「バーチャストライカー」チーフ
三船 敏 氏

久々登場の体感王こと三船敏氏。最強チームの誕生秘話と使い方、そして気になる「2」やサターン版の可能性を直撃だ！

三船■FC SEGAチームは、もともとエンディングの時のスタッフロール用に作っていたものだったんですが、メンバーの顔をデザイナーに作らせてみたら、思いのほかデキが良かったので、「じゃあチームを作っちゃおう」となりまして(笑)。オリジナルでユニフォームもデザインしてゲームの最後に入れてみたんですよ。選手の顔も、開発チームみんなの顔をわざわざ写真に撮り直してまして、顔の作りも普通のチームの選手よりポリゴンが多かったりします(笑)。

本誌■最強と言われているFC SEGAですが、その強さのほどは？

三船■例えば、ブラジルやイタリアなどの強いチームは、FWならFWで、飛び抜けた能力を持っているんですが、一方でどこかに弱点となる穴が存在するんですよ。でも、このFC SEGAは平均的に選手能力が優れていて、全体的に穴がないのが強みです。タイプとしては、4·4·2のダブルボランチになっていて、中でもボランチと呼ばれる中盤の2人は、能力が非常に高く設定されています。だから、守っても攻めても、真ん中で戦うかぎり、かなり有利なチームになっていますね。逆に言うと、対戦時にこのチームで乱入されたら、真ん中で戦おうとせず、サイドにどんどん振って避けてしまえば、なんとかわたりあえるはずです。それと一応"最強"と言われてはいますが、それは1コインクリアして登場してくるCOMチームのことでして、COMチームとして出てきた時は、本来のものよりも計算上少し能力値が高く設定してあるんですよ。ですから、対戦の時に裏技を使って乱入されても、バランスが一気に崩れるようなことはないはずです。

本誌■ところで、噂されている「2」やサターンへの移植はいかがです？

三船■気持ち的に言えば「2」を作りたいというのは、ありますね。実際に「バーチャストライカー」が市場に出てから、直したい部分とかたくさん出てきましたし、今度は1/60秒コマで選手を動かしてみたいですから。ただし、こちらはまだ社内的には正式に決まってはいませんので、どうなるかはなんとも言えませんね。

それと、サターンへの移植ですが、社内でいくつか打診みたいなものはきています。ただ、以前にもお話ししたように、このゲームは完全にアーケードゲームとして、また対戦専用として、かなり割り切った作り方をしていますので、すべてをポリゴンでコントロールして、完全移植をするっていうのは難しいでしょう。うまくポリゴンとスプライトを融合してゲーム性をしっかり移植できれば素晴らしいものになると思います。

本誌■決定するのを期待してます。

## AM2研ニュース

### セガ アミューズメント店舗で魅惑のキャンペーングッズが！

キャラクターグッズが次々と開発されている「バーチャファイター」の人気は、まったく衰えを見せないようだけど、現在セガ系列のアミューズメントセンター店舗では、イベント用のノベルティとして、右の賞品が用意されているのだ。ゲーム大会やイベントなど、入手できる機会は店舗によって違うが、ファンならちょっと見逃せない品だぞ。詳しいお問い合わせはセガアミューズメント各店にて。

**ITEM 1** ダンシングシャドウズ・Tシャツ

[illegible]中のボーカルCD[illegible]の特製Tシャツ。表にはサ[illegible]はパイのビジュアルが[illegible]されたプリントがうれしい。これは[illegible]品だぞ

**ITEM 2** バーチャファイターイメージCG フォトアクリルボード

[illegible]

そして **NEW ITEM** バーチャファイターアイス登場！

【8月号プレゼント当選者発表】海外版「VF」攻略本（3名）：茨城県・荒井正義、鹿児島県・松浦一郎、千葉県・中嶋弘／「VF」マーベルコミック（3名）：埼玉県・今野志保、東京都・中山聡、千葉県・赤山夏子／マイクロソフト特製Tシャツ（3名）：秋田県・飯田真吾、熊本県・豊海昌志、大阪府・河田誠二（以上敬称略）

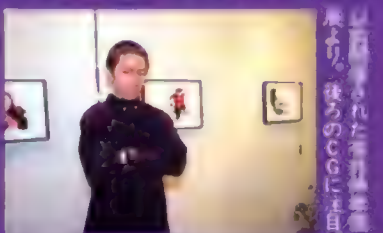
# AM2研㊙情報局 VIRTUA SURF

みんなからの質問にAM2研スタッフが生の回答をしてくれる「バーチャサーフ」オフィシャル出張コーナー。先月は1回お休みしちゃったけど、今月もAM2研の耳寄りな情報が満載だぞ。見逃すな。

## 通信版「デイトナUSA」とポリゴンジャンキー3?

●サターン版「バーチャファイター2」に、テクスチャーマッピングをしていない状態のものつけてほしいです。技術的にも難しくないと思うし、"カクカク"のほうが好きな人も多いと思います。(静岡県・クリ・16歳)

AM2研■確かに、テクスチャーを外すだけなら技術的には難しくないんですが、そのままだと、みんなデュラルのようにのっぺらぼうになってしまいますね。ゲームとして発売するには、やはり本格的にCGモデリングをし直さなくてはならないので、実現は難しいと思います。うちの有井も、じつは"カクカク"キャラが好きなようで「これがVF1.5だ!」なんて言ってるんですけどね。

●単刀直入に聞きますが、通信対戦機能つきのサターン版「デイトナUSA」は発売される予定はありませんか?(京都府・古園久也・15歳)

AM2研■現在、AM2研のサターンチームは「バーチャコップ」と「バーチャファイター2」に全力で取り組んでいますので、残念ながらその予定はありません。

●「VF2」に例えば"池袋サラ"と対戦というような、各キャラの鉄人と対戦できるアルゴリズムを入れてほしいのですが?(神奈川県・安田浩典)

AM2研■アルゴリズムを考えることは、まさにプログラムを作ることそのものですから、AM2研以外の人のアルゴリズムを入れるのは、少々難しいですね。その代わり、現在みなさんはAM2研四天王が知恵をしぼったアルゴリズムと戦っているんです。ちなみに、池袋サラさんの本業はゲームプログラマーだそうですので、皆さんも意外なところで彼のアルゴリズムと戦っているかもしれませんよ。

●ジャッキーの爆走シネパック動画のデモなどをぜひ見てみたいんです。そういったデモや、開発中のサンプルをプレイできるCD-ROM本のようなものは発売できませんか?(北海道・金山伸弘)

AM2研■ジャッキーの爆走シネパックについては、今度ビクターさんより発売される「バーチャファイタースペシャル」に収録されています(※上の写真。P.181も参照)。また、体験版やデータベースCD-ROMについても、いろいろ策を練っていますが、開発中のものはさすがにちょっと無理ですね。でも、年末開催予定の「ポリゴンジャンキー3」(!)では、またまた秘密のCG映像を公開しますよ。

●「AM2研」の「2」はどう読むのか教えてください。(愛知県・鈴木重久)

AM2研■「AM2研」と書いて"エイエムにけん"、「AM2」と書いて"エイエムツー"と読むのが主流です。ちなみにAMとはアミューズメントマシンの略です。

[illegible]された有井[illegible]展より。後ろのCGに注目

8月25日にビクターから[illegible]「VF2」攻略ビデオ「バーチャファイタースペシャル」60分、5,800円。以前「サタマガ」で公開したジャッキーカーの爆走するシネパックデモも収録されている。見る[illegible]

## 今月のサターン版名人

### 千葉県・久松大介くん

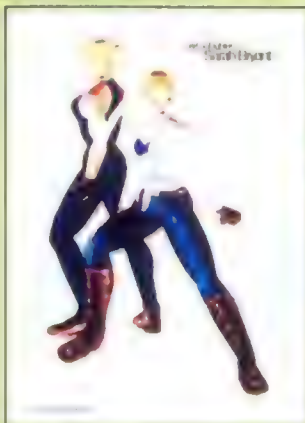
こちらは先月号で募集を一応締め切ったサターン版「VF」名人段位道場からの速報だ。今月はなんと千葉県の久松大介くんが、日本で初めてジャッキーの名人を獲得。これでアキラ、ラウ、カゲ(※リミックス)の名人が出たわけだが、残りキャラも募集中だ。各先着1名のみ賞品を!

**ジャッキー・ブライアント**
(クリアタイム)2'27"81
(技術点)200pts
(総合評価)927pts

「出ると思わなかった」[illegible]

## 今月のポスター

### 多数の要望に応え実現! ブライアント兄弟

恒例のAM2研の有井氏による「VF2」作品。今作についてのコメントだ。「今回のポスターは、サタマガ6月号表紙の"ジャッキーとホーネット号"です。読者のみなさんから『あの表紙をポスターにして』というお便りが数多く寄せられたと聞きまして、そうした要望にお応えするとともに感謝の意味を込めて制作しました。また、今回は両面ポスターということで、ジャッキーに対して裏面には過去に作ったストックの中からサラを選びました(有井)。ご感想待ってます。

本誌6月号の表紙で発表され、大反響を呼んだジャッキーと「デイトナUSA」ホーネット号を組み合わせたビジュアル。A2サイズともなると、細部までわかって迫力も満点。サラのCGも大人っぽくまとまっていて部屋に貼るにもグーだぞ。

## AM2研特別プレゼント

続々出てくるAM2研関係のグッズからプレミア製品を含めた下の3つを用意。どれも持ってるだけで自慢できるぞ。

### ▼プライズキー人形セット

1名

8月からアミューズメントセンターのプライズ用に登場した「VF2」人形型キー。今回は、全キャラ[illegible]

### ▼バーチャストライカースポーツタオル

3名

雑誌社対抗AM2研杯ゲームトライアスロン用の特注品。門外不出のこの貴重品は、たまたまパソ[illegible]

### ▼ダンシングシャドウズ・Tシャツ

5名

[illegible]でも紹介している「ダンシングシャドウズ」Tシャツ[illegible]様に、有井氏のデザインも見逃せない逸品[illegible]。

## ハガキ大募集!

AM2研と「サタマガ」[illegible]作の特製Tシャツ。デザインは有井[illegible]

### 採用者から抽選で特製Tシャツ+αが当たるぞ!!

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品(音楽を含む)への意見や要望も、製作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には、上の特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。

【AM2研Express Neo応募先】AM2研へのご意見、ご質問、イラストなどは、〒103 中央区日本橋浜町3-27-6下田ビル2F「セガサターンマガジン」編集部「AM2研Express Neo」まで送ってね。また、プレゼントへの応募も同じ宛先で「○○プレゼント係」まで送ってね。

SEGASATURN

## 発売前テストプレイ
# セガサターンソフトレビュー
## SEGA SATURN SOFT REVIEW

今月はソフトが一気に集まる決算期だけに、なんと20本ものサターンソフトが集結！ それに合わせてレビュアーも、いつになく大人数が登場してるぞ。よーく読って、いいソフトをゲットしよう!!

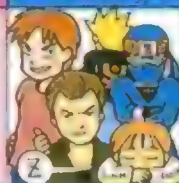
### このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

**Lady Users Group 女性ユーザーズ**
構成員 ●青山ようこ ●櫛田理子 ●出口かおり ●K.Y.ありさ

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」の業務用を購入。睡眠時間を削ってプレイしてるのに、全然うまくならない。しょせんビギナーガールなのね。(ようこ)

**Game Mania Group ハイローラーズ**
構成員 ●渋谷洋一 ●作山軍曹 ●ロンドン小林 ●居酒屋カゲ ●ガイア佐伯／他

おひさしぶりっす。ガイア佐伯っす。いろいろ仕事が忙しくて、なかなか休みが取れなかった自分にもついに休みがっ／あ、後ろから冷たい視線が……うぅっ。

**Guest Game Writers ゲストライターズ**
構成員 ●TETSU ●ヨッシー ●鍋島不二屋 ●猪野清秀 ●高坂亮一／他

時期がら、いろいろと忙しくて、今月もまたレビューはお休み。でも、今月のソフトはすでに全部見て、どれを買うかはチェックずみ。ああ楽しみ。(ジャム)

**⬇発売予定ソフト** (9月8日〜10月7日)

---

## テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball

発売中(8月11日発売)

100% 普 平均点 6.0

●バンダイ
●6,800円(全年齢対象)
●SPT(アクションバスケゲーム)
●バックアップ(1コ)
●1〜2人用(対戦)

**人気漫画をリアルに再現**
人気漫画「スラムダンク」を3D視点でリアルに再現。多彩な大技を駆使して勝ち抜け。

モードは3つ。チームはドリームを含め6つだ

### 対象は女性？マニア？

「ファンなら買いってやつよね」というわけで買いました。「デモが美しい〜、声が聞ける〜」とひとしきり喜び、いざゲームへ／ フェイクにピボットにリバウンドにスクリーンなどやれることはいっぱいあるのに、動きについていくだけで精一杯。結局単調なプレイしかできなくてトホホ。リアルな動きも最初は感動したけど、すぐに目が疲れて後半には集中力がガタ落ち。貴重な女性ユーザ一向けソフト(笑)かと思いきや、結構難易度高し／かも。でも、アニメのビジュアルはよくできていて、いいですよ。(ようこ)

**7**

### 試合時間が長ぇよ

アニメーションビジュアル満載、神奈川主要チーム完全フォロー。ここまでは、ファンサービスとして良い。でも肝心のゲームは、キャラのドットが粗く、プレイ中のセッパ詰まった時などは誰だかわからないのが難。忙しいのに上の小さな窓を見ないと顔を確認できないのは少し辛いぜ。あと、ストーリーモードの試合時間の長さも、フルに40分強制ってのはないよな。まぁ、対戦でなら時間設定はできるし、結構楽しめるからいいが。完全にファン向けのゲームだが、顔と名前を覚えられればなんとかなるぜ。(作山)

**5**

### リバウンドはどうしたぁ!!

Dr.Tの解説や、楽しいローディング画面など、ゲーム以外の部分は楽しませてくれる。だが、肝心のゲームの部分はう〜ん、という感じ。ヘンなとこで細かいくせに、ゲームとしての楽しさに乏しいのだ。パスをもらってすぐにドリブルできなかったり、パス相手の位置が即座にわからなかったりと、バスケゲームとしての状況把握がしにくいのはツライぜ。また、話はアニメと同じなので、原作漫画ファンには、少々納得いかない部分もある。いくらチームが少ないからって、津久武を出さなくてもいいんじゃない？(TETSU)

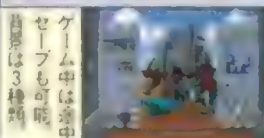
**6**

---

## Break Thru／

9月14日発売

99% 普 平均点 5.33

●翔泳社／BMGビクター
●5,800円(全年齢対象)
●PUZ(つぶしパズル)
●バックアップ(2コ)
●1〜2人用(対戦・協力) ●マウス対応

**あのパジトノフ監修最新作**
テトリス考案者パジトノフ氏監修最新作は「つぶしもの」。同色のブロックを消しまくれ。

ゲーム中は途中セーブも可能。背景は3種類

### 全然やみつかないけど

これの一体どこが「プチプチ」なんだろうか。単なる壁崩しゲームじゃんか〜、ってのが第一印象。だって、ひたすらパネルがなくなるまで消していくだけで、爽快感なんてないんだもん。また、対戦プレイだと連鎖への恩恵もつかみにくく、考えるより、とにかくつぶせって感じになっちゃう。これで盛り上がれって言われても、最初はそーと一難しいわな。ただし、手慣れた相手とやり込めば、徐々に奥深さも見えてきそう。1人でやるには、ちょっとツライけど、まずは「時間つぶし」から始めるといけそう？(かおり)

**5**

### 淡々とした気持ちになる

落ちモノパズルの亜流……なんだけど、ルールが大味なのでゲーム内容のほうも大味。パズルゲームの醍醐味である「ココをこうして……」というアタマを使うプレイがほとんどないので、ついつい操作もテキトーになりがちだ。で、さらに良くないことにテキトーに遊んでいると、クリアーしてもイマイチ達成感にかけてしまうこと。これは2Pモードでも同じ。「テトリスフラッシュ」のような、もっとパズル性の高い問題集でも入っていれば、印象は違ったかも。なんか対戦しても、アツくなれないんだよなあ。(ロン)

**6**

### 本当に"ひまつぶし"ってか

ぷちぷちと時間内にブロックを消していく単純作業を何時間もやらせようってあたり、やっぱりパジトノフさんはスゴイのかなって思う(笑)けど、今回は派手さも刺激も少ないので、パズルゲームとしてはややツライかもね。順序をよく考えて消さなきゃクリアーできないものでもないから、かえってブロックをつぶした分だけ、なんだかストレス溜まりそう。もっと仕掛けのあるブロックでもいっぱいあればね。でも時間制限のスリル感はいいと思う。中毒性よりも"本当のヒマつぶし"としてならOKです。(ヨッシー)

**5**

| ↓発売予定ソフト | 女性ユーザーズ | ハイローラーズ | ゲストライターズ |
|---|---|---|---|

## レイヤーセクション

9月14日発売

100%　難　平均点 6.66

- ●タイトー
- ●5,800円(全年齢対象)
- ●SHT(縦スクロールシューティング)
- ●制限コンティニュー制
- ●1～2人用(同時プレイ)

**アーケードの傑作を初移植！**
アーケードの傑作「レイフォース」を完全移植。縦、横対応モードあり。全7ステージ。

ビジュアルデモまで完全再現。細部まで完璧！

### 女性ユーザーズ：まとめて破壊するのが爽快

多くの敵をロックオンして、まとめて破壊するのが快感のこのゲーム。アーケードモードはほとんどそのまま、サターンモードも画面比率をかなりうまくやりくりしている。「メタルブラック」を彷彿とさせるパワーアップも気分いい。物語仕立ての面構成や敵の攻撃などがしっかりと練られており、典型的なシューティングというカタにはまったうえでの面白さが追求されている傑作だ。2P同時プレイは、足の引っ張り合いになりがちだが、これがこの値段でサターンで遊べるのなら、もう絶対文句はないでしょ。(桐田)

**8**

### ハイローラーズ：コレでサターン買う価値あり

シューティング作りに関しては定評のある、タイトーならではの傑作。昨年発表されたアーケード版は、格闘ゲームブームに押されてそれほど目立たなかったが、ゲーム自体は各ステージの演出、ロックオンレーザーの爽快感、ノリのいいBGMなどなど、昨今のシューティングものの中では頭ひとつ飛び抜けたデキだった。版権上の問題(?)でタイトル名こそ変わってしまったが、サターン版の移植度はほぼ完璧。TVを縦に立ててプレイすると、私にはアーケード版と見分けがつきません。年末の「ダラ外」ともども買いでしょ／(ロン)

**10**

### ゲストライターズ：タイトル変更が残念

硬派なアーケード野郎と、次世代ポリゴン&ビジュアル旋風で食傷気味(だまされた？)というあなたに絶対オススメの作品。元祖ロックオンレーザーの爽快感に、拡大縮小・スクロールをうまく使用した熱い演出が素晴らしい。移植度も99%同じと言っても過言ではあるまい。だが、厳しいコンティニュー制限と難易度設定(※EASYモードがない)は、賛否ありかも。今作では'80年代テクノの香りを感じさせるZUNTATAサウンドと、"矢野顕子"的でエキゾチックかつ気持ちのイイ女性の歌声も◎。定番の1本にぜひ。(リアル)

**8**

## 将棋まつり

9月15日発売

100%　難　平均点 6.66

- ●セタ
- ●9,200円(全年齢対象)
- ●TAB(将棋ゲーム)
- ●バックアップ(3コ)
- ●1～2人用(対戦)

**今度は将棋だ！**
日本将棋連盟が企画。将棋の知識の習得や、1万局に及ぶ過去の棋譜観賞もできる。

地道な対戦だけでなく、こんなクイズもあるぞ

### 女性ユーザーズ：これが本当の初心者向け

決して少なくない数の将棋ゲームをプレイしてきましたが、「初心者向けの将棋って出ないもんだなぁ」とあきらめていました。が、ようやく1から将棋を覚えることのできるものが登場しましたね。本でも読んでルールを一から覚えてから……なんて考えてたら一生やらずに終わりそうだし。で、肝心の難易度ですが、駒落ちしてもキツイんですね、これが。まあいつもなら投げ出してしまうだろうけど、将棋クイズをやったり棋士名簿でも眺めてリフレッシュ。値段はちょっと高めだけれど、その分本格派よ。(ようこ)

**8**

### ハイローラーズ：データの豊富さならピカ一

まず、この「将棋まつり」ならではの機能と言える"名局観賞"機能、コレがスゴイ。なにしろ'83～'93年の過去10年間に行なわれた名勝負の棋符データを収録しているうえ、年度別から棋士別、さらにその勝負内容からも検索が可能という優れモノ。もちろん詰め将棋、将棋入門などのオマケもついている。サターンの将棋ソフトは数多く出ているけど、棋符の研究に使うならコレって感じ。将棋連盟特製グッズがもらえる懸賞問題がついているのもイカス。でも、棋士リストに例の件で引退した林葉直子がいるのはいいの？(ロン)

**6**

### ゲストライターズ：将棋連盟企画の将棋入門ソフト

今回は見たところ、ルールもよく知らないまったくの初心者向けの将棋ソフトのようですが、これがなかなか楽しい。将棋に興味を覚えた小学生や、大人には最適の1本かも。特に各種メニューの充実度はたいしたもの。棋士のリスト(なんと住所つき／)から、定跡の解説、特に詰め将棋の問題数がすごいです。でもね、問題はやはり価格。この値段はちょっと高価なんではないでしょうか。ま、それだけ、公認の本格派ソフトと考えればいいのでしょうが、初心者向けにいいソフトなだけ、少々残念です。(綱島)

**6**

## ワールドアドバンスト大戦略 ～鋼鉄の戦風～

9月22日発売

100%　難　平均点 8.33

- ●セガ
- ●5,800円(全年齢対象)
- ●SLG(ウォーシミュレーション)
- ●バックアップ(1コ)
- ●1～5人用(対戦)●マウス対応

**世界を舞台に歴史を再現**
第二次世界大戦を舞台にした壮大なSLG超大作。ドイツ、日本、アメリカから選べる

戦闘シーンの兵器は、カメラワークも迫力満点

### 女性ユーザーズ：でもちょっと疲れるの……

まだ、3～4マップしかやってないけど、確かに超シビアな難易度だったメガドラの「アドバンスド大戦略」よりサクサク進む感じね。訓練値を導入した戦闘も機械的でなく血の通った感じでグーだし、なにより大戦初期のゼロ戦は、ほぼ無敵。でもなかなかB17は墜とせないなどなど、当時の兵器に関する制作者の思い入れが、伝わってくるような作りでシビレわん。それに、史実にない流行りの架空戦記っぽいマップや日本軍のキャンペーンなんかもあり、アブナイ香り漂わせた意欲作、スキになってもいいかしら。(ありさ)

**8**

### ハイローラーズ：じっくり遊んでみたい一本

演出に関しては、当然ながら過去最高のデキ。特にポリゴンを多用した戦闘シーンは、マニアならずともうならせるカッコ良さがある。内容のほうも凝り凝りのデキで、名作といわれたMD版の主役だったドイツ帝国軍に加え、大日本帝国とアメリカ合衆国もラインナップされているのがウレシイ。システムは従来のシリーズを踏襲しているから、ある程度SLGが好きな人なら、まずハマるだろう。ただし戦闘アニメの読み込み時間がやや長いため、アニメONで演出をとるか、アニメOFFでスピードをとるか悩むかも。(ロン)

**8**

### ゲストライターズ：サターン1台に1本の大作

メガドラユーザーを狂気乱舞させたあの「アドバンスド大戦略」の続編という肩書きに負けない内容を持つ、シミュレーション大作に仕上がってます。フルポリゴンで映し出される迫力満点の戦闘シーンや兵器群、前作に負けずとも劣らないマニアチックな内容と敵の思考の強さ、濃厚かつ奥深いキャンペーンゲームなど、涙モノの機能が満載。ポリゴンの兵器を参照しているだけでも大満足してしまうはず。あとはこれで初心者向けのガイダンスでもあれば良かったが。外伝でもいいから、露・英軍版もほしいところだ。(猪野)

**9**

↓発売予定ソフト ｜ 女性ユーザーズ ｜ ハイローラーズ ｜ ゲストライターズ

## ブルー・シカゴ・ブルース

### キチンと推理する楽しみ

5枚組で出ていたパソコン版とほぼ同様の内容だが、サターン版は主人公の行き先が整理されていたり、日本語吹き替えで字幕を見る必要がないなど、全体的にユーザーフレンドリィなのがいい。内容のほうは、制限時間内に事件を解決しなければならないのだが、1つ行動を起こすたびに時間が過ぎていくので、いわゆるコマンド総当たり作戦は通用しない。それゆえ、キチンと推理する楽しみが味わえる。ムービーの画質が粗いため、心情読みとりシステムはややツライものがあるが、マルチシナリオは○。(梅田)

**7**

### ハードボイルドに酔える一作

オーソドックスな推理アドベンチャーなのだが、ビジュアル、BGM、セリフまわしなどの演出関係に雰囲気が出ていていい。時間で状況が変化するストーリーはシビアだが、そこが楽しい面でもある。しかし、途中で強制的なゲームオーバーがあったり、聞き込みで同じセリフをしゃべられたりするあたりはやや悲しい。推理が楽しく、やりがいはあるのだが、終わってからもう1度というほどでもない。こちらの行動によって若干ストーリーが変わると言ってもわずかな程度だ。1発ものでもいいなら買って酔ってみな。(作山)

**6**

### J.B.はやはりJ.B.

演出面では、実写でハリウッドの俳優を使ったり、時間制限を取り入れたりしているが、ひとことで言って「J.B.ハロルド・シリーズ」だなーという感じ。このシリーズは秀作もなければ駄作もない。すべてが佳作なのだ。ちょうどアガサ・クリスティの映画のソレと一緒。でも、それは決して悪い意味とかではなく、肩が凝らずに遊べるADVというコト。シリーズの十八番だった%による捜査状況の画面がなく、捜査の進み具合の確認ができなくなってしまったのは残念だが、大人が楽しめる貴重な作品だ。(リアル)

**6**

## マスターズ 遥かなるオーガスタ3

### 初心者もノープロブレムよ

今回はかなりいいデキですね～。操作説明、コース説明ともプレイ中に見られるし、しかもコース説明は音声アドバイスつきという親切の極み。グリーン上の操作系がもっと詳しかったら、さらにナイスだったけどね。操作性も良くビジュアルも飛ばせるのでストレスもほとんどなし。難を言えば操作の簡略化のためボールの打点が選べないので、短いショットでも風を計算に入れて打たなきゃならないってことかな。それとあいかわらずキャディの意味が感じられないこと。でもまあ、伝統ってことで、いっかな。(かおり)

**9**

### とりあえずゴルフ親父は安心買い

歴史の長さから見ても、完成度から言っても、ポリゴンもののゴルフゲームと言えばこのT&E製「3DVRゴルフ」シリーズにつきるでしょう。デキがいい分、その後の続編が、若干のシステム改良とコース変更だけというのはご愛敬だが、このシリーズを超えるゴルフゲームがない、というのもまた事実。特にCPUパワーがアップした次世代機では、ますますT&Eは向かうところ敵なしって感じ。以前にも増してニョキニョキ動く実写人物や、高精細モードからワイド画面対応といった小技もさすが。ゴルフを買うならコレ／(ロン)

**8**

### 豪華絢爛順風満帆!?

CGと取り込み画像による各ホールの紹介や処理速度の速さなどは、すでに出ている「ペブルビーチ」より遥かに進化していて好感が持てる。「ナムコクラシック(古い／)」派のオレはショットのシステムもすんなり入ることができたし、初心者にも問題はないだろう。また、ゲーム中にも見ることのできるゴルフ用語や操作説明などが、このテのゲームとしては申し分ないほど充実してるのも◎だ。個人的には、もっと1人でゆっくりプレイできるモードがほしかったとかもあるが、本物を堪能できる1本と言えよう。(TETSU)

**7**

## ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～

### もう疲れちゃったよ……

デモは本当に超カッコイイんだけど、スタート直後の上官の顔で途端に気合いが抜けちゃう(笑)。でもって肝心のゲームだけど、敵のほうが数倍スピードが速い、結構近づかないとヒットできない、その上計器も見にくいと三重苦。敵は1面からオトリ作戦なんて使いやがるわ、バラバラに飛ぶわで、いきなりダラダラ20分以上もかかってもうグッタリよ。2面以降も敵が妙に堅かったりミサイルの嵐だったりで、バランスがツラすぎ。せめてレベル設定ぐらいはほしいよね。ま、プロペラ機とかが好きな方はどうぞ。(かおり)

**5**

### ターゲットが見えないソフト

サターンでも「エースコンバット」のようなソフトが登場か!?　と思うとハズします。機銃は当たりにくいし、ミサイルはまっすぐにしか飛ばないしと、とっつきはあまりよくない。敵機の動きの先を読み、あらかじめ弾をばらまいておくように戦うと、やっとまともに戦えるようになるゲーム内容には泣けてきます。地面に激突しなかったり(なんと弾き返される)するのは初心者に対する親切心からか?　リアルなフライトシミュレーターを求めている人は一気に興ざめだろう。デモビジュアルに惑わされちゃイカン。(佐伯)

**4**

### WWⅡ機にはそそられるが

WWⅡの戦闘機を基本とした構成のセンスには脱帽。オレの好きなライトニングやMe262がモデリングされた姿を見たときはヨダレが出たぜ。それだけにゲームの完成度の低さには大失望。シンプルすぎる背景やおよそドッグファイトとは思えない戦略性のない空中戦、意図の見えないミッションなど欠点を挙げたら切りがない。プレステの「エースコンバット」をやった後だと、その度合いはさらに加速する。素直にアーケードの名作「ウイングウォー」を移植してくれたほうが、うれしかったんだがなぁ。(TETSU)

**5**

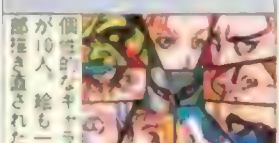
◆発売予定ソフト

| | 女性ユーザーズ | ハイローラーズ | ゲストライターズ |
|---|---|---|---|

## ゴールデンアックス・ザ・デュエル

9月29日発売

100%　難　平均点 7.0

●セガ
●5,800円(全年齢対象)
●ACT(対戦格闘)
●無限コンティニュー制
●1～2人用(対戦)

**ST-V完全移植＋α**
アーケード基板ST-Vからの格闘ゲームの移植。サターン版では新要素も追加された

個性的なキャラが10人。絵も一部描き直された

### 女性ユーザーズ　イメージ変わっちゃったな～

ゴールデンアックスというと、やっぱりMDのアクションというイメージが強いので、対戦格闘ってのは違和感があるなぁ。実際やってみると魔法以外はオーソドックスな作り。サターン版には、スピード調節機能もついて、かなり遊びやすくなってるけど、キャラの個性がもう一息なのがやや残念かな（みんないい味があるんだけど……）。でも、「そこまでやる（笑）？」っていうド派手な魔法はどれも見もの。目立たないけど、手堅くまとまった1本です。昔の作品のイメージは置いといて純粋に楽しめば結構佳作かも。（ようこ）

**6**

### ハイローラーズ　アーケードよりも難しい!?

もともとがST-V基板を使った作品のため、移植度はほぼ文句なし。ただし、サターン版はスピードアップ調整により、アーケード版に見られた処理落ちがなくなったところがポイントと言える。スピードアップすると、①連続技が増えた、②CPU戦がやや難しくなった、などの違いがある。つまり実際には移植というよりも改良版、と言えるデキなのだ。ただし、魔法をうまく使わないと爽快感に欠けるので、意外に上級者向けの格闘ゲームと言える。魔法主体で戦うことを覚えれば、結構遊べる1本だろう。（ロン）

**7**

### ゲストライターズ　目立たなさが欠点だ

業務用の移植と見るよりも、サターンの作品が業務用で先に出たと考えれば、非常によくできた佳作だと思う。今までにない世界観と、チャンバラもののわりにサムスピよりも「格闘ゲーム」っぽいのがグー。ただ、それほど完成されているかといえば、そうでもない。判定の甘さやせっかくキャンセルしてもつながらない連続技など、一線級の格ゲーには一歩及ばないのだ。アカ抜けないというか、泥臭いというか。アクセスの遅さにも閉口だ。とはいえ、値段以上に遊べるソフトだから損した気にはならないがな。（TETSU）

**8**

## QUANTUM GATE I ～悪夢の序章～

9月29日発売

100%　普　平均点 6.0

●ギャガ・コミュニケーションズ
●5,800円(18歳以上推奨)
●ADV(SFミステリーアドベンチャー)
●バックアップ(1コ)
●1人用●マウス対応

**謎の惑星を制覇せよ！**
海外でヒットしたバーチャルシネマの移植作。ゲートでつながった惑星で見たものは!?

CGと実写が融合された映像もふんだんに挿入

### 女性ユーザーズ　狙いか!?　混乱をまねく構成

まず物語だが、SF好きの私としては多少手厳しくなってしまう。最初から複数回のプレイを見込んでいるとはいえ、状況や用語はキチンと説明してくれないとツライ（ひょっとして翻訳の問題!?）。演出効果として狙っているのかもしれないが、イメージシーンと現実との区別がつきにくいのも混乱のもと。登場人物も、劇中で詳しく紹介すべきだ。突然髪型が変わって、誰だかわからなくなる人物もいるしね。これほど自由度を低くするのなら、お話として見応えのある構成に。そうでないなら、もっと自由にさせて。（柳田）

**5**

### ハイローラーズ　海外ドラマフェチは買い

ゲーム自体はCGムービー＋実写撮り込みのアドベンチャーですな。導入部分の話がちょっとつかみにくいけど、海外B級SFテレビドラマっぽい雰囲気が非常によろしいかと。でもパッドでの操作が重いから、なかなか話が進まなくてブツ切りになりがち。会話のシーンも、ウインドウがいろんな場所に出たり消えたりしてて、なんだかせわしないっす。マウスでプレイすれば、それなりに快適ではあるけど。ちっとばかし大ざっぱなデキながら、日本語吹き替えの妙味と雰囲気だけでイケます。変な意味でなく。（居酒屋）

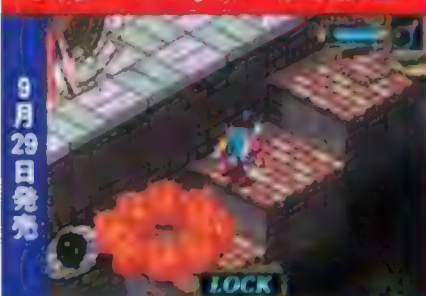
**7**

### ゲストライターズ　深夜の海外ドラマ好きなら

よくあるインタラクティブムービーだろうと思って、軽くプレイするつもりだったのですが、要所要所にアドベンチャーや、遊びの部分があってなかなか飽きさせません。サスペンスの要素もあるので、ついつい最後までプレイしてしまいました。深夜の海外SFドラマみたいですね、この作品は。純粋にゲームというには苦しいのですが、新世代機の機能でようやく実写ムービーをゲームライクに楽しむことが可能になった感じがします。主人公がヒーローとかでなく、人間的な弱さを持っているのがポイントですね。（綱島）

**6**

## スチームギア マッシュ

9月29日発売

100%　難　平均点 6.33

●タカラ
●5,800円(全年齢対象)
●ACT(マルチジャンルアクション)
●バックアップ(4コ)
●1人用

**なんでもありのタカラ箱**
蒸気で動く可変ロボマッシュがクォータービューで大活躍。パズルや宝探しなど要素満載

ちょっとメルヘンなストーリーデモにも注目

### 女性ユーザーズ　可愛いけどキツイかも

最初に流れるデモがメチャ可愛い！　シナリオやグラフィックは、もろ女の子好みって感じなんですが、中身は決して簡単じゃないです。この類は操作に慣れれば、あとはドンドン進んでいくんですが、マルチジャンルゲームってことで何種類かの操作に慣れなければいけないので、アクションが苦手な人は大変かも。見かけで敬遠しそうなマニアには、逆にそれがウリでオススメできるんですけどね。初心者用に2人協力プレイもほしかったけど、エンディングは感動的なので、ぜひ女性にチャレンジしてほしいな。（ようこ）

**7**

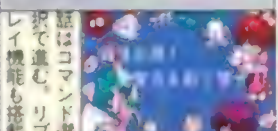
### ハイローラーズ　小刻みに楽しいが……

オープニングビジュアルがやけに楽しそう。内容は、システム自体が古いものの、アクションの要素が多く詰まっていて満足。動き方の種類も豊富で操作性もかなり自由だが、自由ゆえ操作の難しさがある。これが簡単になってたらアクションが少し苦手な人でも遊べたのだが。敵の攻撃も理不尽でなく、配置が良いので小刻みに倒せる。俺はココを評価したい。だが、全体的にまとまっているものの、画面が少々うるさいのが気になる。ちょっと気にかかる人は買ってもいいだろうが、それ以上のものはない。（作山）

**6**

### ゲストライターズ　軽いようで薄味

単純でわかりやすいルール、かわいらしいキャラクターなど、とっつきやすい点は○。一度クリアーした後でも楽しめるように、ちょっとパズル的な要素も加わっており、よく配慮されている。だが、少々薄味な感じもする。敵キャラの性格が単純すぎるため、1対1の駆け引きを楽しめなかったり、マップの構成も思ってた以上にシンプルで地味。途中にシューティング面のような、別のタイプのゲームをはさむなどの工夫も見られるが、全体的にどこかで見たような仕掛けが多いようなのが残念だ。もう一歩かな。（OLIX）

**6**

## 女性ユーザーズ

### もっと話が長くても……

70年代アニメを思わせるこのビジュアル／ なんかいいよなー。もの凄く強引でバカバカしい話だけど、この絵で納得いかされちゃうもんな。肝心の麻雀は配パイからしてすでにインチキ(笑)、しかもポエミィは魔法使っちゃうもんね。でも何が偉いって負けたらポエミィも脱ぐって点。脱衣モノなんだから自分も脱ぐっていう心意気が偉いじゃんか。でもって、敵を1回でハコテンにしてもちゃんと3回分のビジュアルが、手順を踏んで見られるのも○。麻雀を楽しむというより話を楽しみたい人にオススメかな。(かおり)

**7**

### もうちょい動けばねぇ～

同日に出る「天地無用／」と同じくらい、好きな人にだけオススメというソフトですね。基本は漫画かアニメを見るのと同じようなものなので、この類の絵が好きなら、ライムを知らない初心者(?)でも大丈夫でしょう。内容的には、思ったほどアニメーションが多くなく、ずいぶん以前に出たパソコン版からの大きな進歩を感じないのが残念かな。かないみかさんの声あたり(のみ?)が次世代機らしさを感じさせる点でしょうか……。PS版より、若干絵の動きがいいとの話ですが、こだわる人には、わかるかな？(ようこ)

**6**

### やっと乳首とご対面／

前に発売されたものと内容はほぼ同じだけど、やっとあるべきところにあるべきものがついてホッとしたね。ようやくこれで完全移植と言えるかな。で、麻雀のほうもあいかわらずライトなノリ。夢のような牌パイ+驚異的な引きの強さで三暗刻ぐらいは朝メシ前と、とにかくサクサク進めます。アクセスに若干時間がかかるけど、この程度なら全然平気。でもさ、せっかくだから乳首だけじゃなくてオマケグラフィックとかもほしかったよね。なんだか前に買った人がかわいそう。「金返せーっ／」ってか(笑)。(かおり)

**8**

## ハイローラーズ

### これでいいのかーッ!?

軽すぎるノリは好き嫌いがあるからべつにいいス。でも物語がダメ。強引な展開、ワンパターンを隠すための開き直り……最近の人はこんなんが好きか？ さらにムービーの使い回しや静止画も目立つ。感心できる部分の少ないゲームだねぇ。それに麻雀がメインなんだから、もうちょいシステムを作り込んでもバチは当たらんのでは？ とても麻雀部分だけで遊ぶ気にはなれんよ。思わず「はあ？」という脱ぎっぷりも、どうだかねぇ。良さげな絵と声優で期待させてアレじゃ悲しいよ。“とりあえず”的で、がっくり君。(居酒屋)

**4**

### ゲームじゃないんですけど……

内容もあまり知らなかったこのソフト。いざプレイしてみると……何コレ、お話を追う簡易ムービーじゃないスか。2枚組なのにアニメーションも少ないし、動きのほうもナニって感じ……。ま、デジタルコミックと言われてから見れば、こういうのもアリだとは思う。思うが、一枚絵で会話が長々と続くシーンがあるのはツライ(アニメ文庫って感じ)。オリジナルのパソコン版と比べれば声優さんやオープニングといった要素が増えているそうだが、全体的にはチョット寂しいものがあるな。お話はイイのもあるけどね。(ロン)

**6**

### 悪い流れにならなければいいなあ

最近流行の「リミックス」ものだけど、ユーザーの心境としては「なんで最初からこれが出なかったんだろう？」と思うのがホンネだと思う。このソフトも対象年齢を上げ、アーケード版に忠実な作りになっているその努力(他にも音声バランスなど、細かなところにも手が加えられている)はわかるけど、前作を買った人が思わずもう一度買うほどの魅力は感じられないというのが正直な感想。せめて「VFリミックス」みたいに低価格にするか、バージョンアップ交換(?)でもしてほしいよね。デキはいいので複雑な感じ。(佐伯)

**6**

## ゲストライターズ

### ANO清水ファンなら…

アーケード「銀河任侠伝」「スケ番雀士竜子」を手がけ、MD「バトルゴルファー唯」や、SFC「負けるな／魔剣道」のキャラデザイナー“ANO清水”。その最新作がこれ。個性的なキャラは、男の理想の人形じゃなく、たくましく元気で好感がもてる。残念なのはアニメシーンがやや暗目で、脱衣が“オマケ”程度なこと。麻雀はイカサマ有りの3回勝負。初心者向けにガイド機能もあり、リーチ後のオートツモもある(どちらもOFF可)。でも買うユーザーが見えてこない。流行の絵じゃないし。誰が対象なのだろう。僕は買うが。(網島)

**5**

### デキは悪くないが……

アドベンチャーというより、デジコミに近いシステムなんだけど、ここまでアニメを意識した1本道の見せ方にするのなら、いちいちコマンドを選択させる必要もなかったのでは？ 「ゆみみ」のようにときたま選択肢を表示するならまだしも、ひとつの行動につき、そのたびにコマンドを選ぶというのは今となってはどうもね……。とまあキツイことを書いたが、テンポやノリといったものに関してはドタバタアニメ風の感じをうまくかもしだしている。この絵柄に抵抗を感じないのなら、結構楽しめるぞ。(高坂)

**6**

### 乳首がついただけか／

まず前回発売されたものとの違いは2点。乳首があるということと、タイトル画面が異なるというだけである。すなわち、スタッフロール終了後にあるキャラのひとことや、サウンドテストの音符、スーチーアイを使った時のボイスやアニメなどなど3DO版にあったがサターン版でなかった要素は今回も入っておらず、本当の完全版じゃないのが残念。付録の原画集は新しいものになる(Ⅱのキャラ紹介が入る)ということだが……。でもこれから初めて買う人にはノリの良さと手軽さ(+露出度)でオススメです。(高坂)

**7**

| ★発売予定ソフト | 女性ユーザーズ | ハイローラーズ | ゲストライターズ |
|---|---|---|---|

## 出たなツインビーヤッホー／ DELUXE PACK

9月29日発売

移植度 100%　難易度 普　平均点 7.33

●コナミ
●5,800円（全年齢対象）
●SHT（コミカルシューティング）
●無限コンティニュー制／バックアップ（1コ）
●1～2人用（協力）

**またまた2本パック完全移植**
おなじみの2本お得セットは「出たなツインビー」と「ツインビーヤッホー／」。完全移植。

各ステージのデモもシリーズ独特の楽しさ満載

### 女性ユーザーズ：出たツイってば懐かしーな

毎度うれしい完全移植2本パック。今回も読み込みが速く、ストレスなく仕上がっているね。また初登場ベルの説明が画面上で行われるのもうれしい配慮。システムは従来通りなのですんなり入れるが、ボス戦はちょっとキツイかな。でも無限コンティニューのおかげで誰でもエンディングは見れるはず。半面「ヤッホー」はあまりにサクサク進んでしまうためあっけなくも感じるかな。また「出たツイ」がやや古く感じられるのも難と言えば難。しっかし「ヤッホー」のオープニングの歌詞ってば、一緒に歌うヤツいるの？（かおり）

**7**

### ハイローラーズ：コナミも変わったよね

「出たな～」のほうは、元祖「ツインビー」を彷彿させるクラシカルなゲーム内容。ガッチンコ攻撃やタメ撃ちといった、イマ風な演出も一応あるが、プレイしているとなぜかホノボノとしてしまう雰囲気（でも、難易度自体はかなりキツイ）がある。それに対して最新作「ヤッホー」は、難易度も低いし、キャラクター路線によるカワイさを重視した現代版「ツインビー」に仕上がっていて○。前に出た「極パロ」パックに比べると、ややパワーが落ちた印象があるが、ゲームの歴史の1つとして買う価値はあるでしょ。好みで。（ロン）

**6**

### ゲストライターズ：移植度も難易度もハイ

CDのシューティングでいちばん気になるアクセスがほとんど感じられず、プレイしてて心地いい。よほどのことがない限り処理落ちすることもなく、期待している人を落胆させない完璧な仕上がりが素晴らしい。てなわけでファンは絶対に買い。もちろんこれをきっかけにファンになろうという人にも勧めなくはないが、見た目以上にハードな展開に、ついてこれるかが少々心配（まあ、フリーコンティニューだから大丈夫か？）。「出たな」は3年以上前のソフトだけど、ファンにはたまらんセットと言える。今後も期待だ。（TETSU）

**9**

## 永世名人

9月29日発売

移植度 100%　難易度 難　平均点 6.66

●コナミ
●5,300円（全年齢対象）
●TAB（将棋ゲーム）
●バックアップ（3コ）
●1～2人用（対戦）●マウス対応

**予測読みシステムが手強い**
パソコンの名作が復活移植。コンピュータが人間の考えを予測して、思考時間を短縮！

過去の名棋譜を盤上で再現することもできる

### 女性ユーザーズ：シャトルマウス大活躍!?

いかにもパソコンから移植しましたぁ／という、オーソドックスな将棋ゲームですね。ただ、注目すべきはパソコン版でやり慣れている人にはとても嬉しい、マウス操作機能が移植（？）されていること。今までなんかやりにくいなぁと思っていた人は、きっとこれで快適な操作ができることでしょう（たぶん）。ちなみに、難易度はやや高め。お遊びの要素もありませんので、初心者にはちょっと敷居が高そうかな。ただし、定評のあった名作をこの価格（サターンの将棋ソフトとしては最低価格）で遊べるのは○。（ようこ）

**6**

### ハイローラーズ：手堅い作りに好感が持てる

テーマが将棋だけに、シブさがBGMなど随所にちりばめられていて手堅い作りだ。プルダウンメニューによるオペレートはマウスを使えばかなり快適なプレイが楽しめ、思考時間も短い。駒落ちなどの親切な設定など、将棋ソフトに要求されるものはほとんど押さえられており、棋譜のセーブ、自由なリプレイなど、本気で将棋が強くなりたい人にもありがたい機能が満載だ。やや持ち駒が画面隅にあって操作しにくいが、将棋に興味がある人は買いの一品と言えそうだ。元はやや古いソフトだが、それを感じない良品。（佐伯）

**6**

### ゲストライターズ：快適なスピードの先読み将棋

柿木、AIに続き、パソコンから移植された将棋ソフト。音声による棋譜の読み上げや、BGMの追加はお約束。特徴の1つである「予測読み機能」を使った思考もスピーディーだし、強さもなかなかです。解答機能つきの盤面エディット機能も◎。TVとかの詰め将棋の問題を解かせることができ、見やすいヒント機能を使ったり、COM対COM戦を鑑賞したりも可。マウス対応も含め、総合的に見て、初心者にオススメですね。永世らしい機能として、過去の名人戦の棋譜も収録されており、上級者は挑戦が可能なのもグーです。（網島）

**8**

## シムシティ2000

9月29日発売

移植度 100%　難易度 難　平均点 7.0

●セガ
●5,800円（全年齢対象）
●SLG（都市育成シミュレーション）
●バックアップ（1コ）
●1人用

**最新名作を本家マクシスが移植**
大ヒット作「シムシティ」の最新作を本家マクシスが移植。市長となり、街を発展させる。

途中経過・市民の声は新聞で見れる。ハマるぞ

### 女性ユーザーズ：年代ごとの建物がナイス

待ってたんですよ、出てくるのを。もちろん目玉は建物の変化。1900年と2100年じゃかなり違いがあってそれだけで楽しめちゃいます。回転機能もナイス。全体的なデキもかなり良いです。システムもほぼ従来通りなんで混乱はないけど、今回は水道アイコンも追加されたのでヒマな時間が少し減ったかな。ただ気になるのが処理の遅さ。最大拡大画面でなら大丈夫だけど、ちょっと縮小すると途端に遅くなってキー操作も重くなるのはツライ。とはいえ元々ゆっくり箱庭感覚を楽しむゲームなんだから、ま、いっか。（かおり）

**8**

### ハイローラーズ：可もなく不可もなく……

短いけど美麗なムービーで始まって少しドキドキしてたけど、いざ遊んでみたらシステムはパソコン版と同じ。あえて変更点を探すなら、建物の外観とかのビジュアル的な部分かな。完全移植を目指したところは、さすが本家と言えるんだけど、マウスに対応していないのはどうしてなのか？　でも、ゲーム自体は秀逸なんで、前作にハマった人ならさらにイケるでしょう。パッドの操作だって30分も遊べば慣れるはず。ただ心配なのが処理速度だな。最初のうちは大丈夫でも、人口が膨れたらヤバいんでないっすか？（居酒屋）

**6**

### ゲストライターズ：パソコン版のまま

今までのサターンらしくないソフトがやっと出てくれて、個人的にはうれしい。パソコン版からの移植ではあるが、結構アレンジされている。特にこのゲームは、発展していく街を見るのが最大の楽しみなのだが、その建物が年代によって変化するようになっている。未来なら未来っぽい、昔なら昔っぽい建物が建つってわけ。画面の広さやスクロールスピードには不満が残るものの、移植自体は本家MAXIS社の手によるので面白さには問題なし。パソコン版ユーザー以外は、ぜひ一度おためしを。ソニック像も必見／（OLIX）

**7**

| ▶発売予定ソフト | 女性ユーザーズ | ハイローラーズ | ゲストライターズ |
|---|---|---|---|

## メタルファイター MIKU

9月29日発売

完成度 90%　普　平均点 6.66

- ●ビクターエンタテインメント
- ●6,800円（全年齢対象）
- ●ADV（格闘アドベンチャー）
- ●バックアップ（4コ）
- ●1人用

TVのメタルファイトが出る！
好評だったTVアニメをゲーム化。主人公みくが華麗な格闘技、メタルファイトで活躍

バトルはリアルタイム。素早くコマンドを入力

### 女性ユーザーズ：セリフを洗練してほしいぞ

アドベンチャーというより育てゲーって感じ。バトルモード以外ほとんど話は勝手に進んでいくし、たまに出る選択肢もパラメータに影響があるだけ。で、肝心のバトルはというと、コマンド入りっぱなしじゃないので忙しく思えるが、じつは4つぐらい技を使い回せば勝てたりする。要はアニメライクに楽しんでくれということかな。でも、取り込みアニメが見づらいし、話の展開も人によってダラダラ長く感じてしまうかも。やや中途半端な点もあるが、じっくり遊べる1本だ。アニメ版のファンの人ならどうぞ。（かおり）

**5**

### ハイローラーズ：アニメ世代のプロレスゲーム

原作は知りませんが、意外とノリが良く、サクサク遊べてしまった1本。パソコンゲームにあった女子プロシミュレーション「レッスルエンジェルス」に似てなくもないけど、リアルタイムバトルや各キャラの会話シーンといったゲーム進行のテンポがイイので、好印象を受ける。試合の組み立て方にもっと戦術性を持たせたり、"育てゲー"ライクなトレーニング部分に厚みを持たせればさらに面白くなったかも。中盤までは難易度もそれほど難しくなく、遊びやすいので、女子プロ好きなユーザーにはオススメだね。（ロン）

**7**

### ゲストライターズ：最優秀努力賞!?

デジコミとシミュレーションバトルをミックスしたゲーム。製作指揮とシナリオを手がけたのが、あのメガCD版「シルキーリップ」や「Aランクサンダー」の遠藤正二郎氏と聞いて納得。両作で不満だったアクセスや操作系のトロさも解消されて、とても快適に遊べるようになっているし、キャラのバストアップやバトルシーンのアニメ等、作画も統一されていてバラつきがなく、非常に丁寧さを感じる。次世代機ならではという目新しさはないが、制作者の職人気質がひしひしと感じられる1本だ。（高坂）

**8**

## 天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN

9月29日発売

完成度 95%　普　平均点 7.0

- ●ユーメディア
- ●7,800円（18歳以上・X指定）
- ●ETC（データベース＋クイズ）
- ●バックアップ（3コ）
- ●1人用

ファンのために
マルチ展開中の人気アニメ「天地無用」の本格データベースソフト。マニアなクイズも

データは登場人物・声・原画・絵・物・音・用語の7項

### 女性ユーザーズ：本当に愛してる人にだけ……

現在アニメが人気爆発中のこの作品。このソフトのためにサターンを買う人もいるという（笑）、まさにファンのため"だけ"の1本ですね。データベース部分は、最近ファンになった人から、天地燃え燃えマニアまで納得できるほど内容タップリ。ビデオの話が見れるのはポイントが高いのですが、それが早送りでやや粗いのは残念なくらいかな。とはいえ、内容が内容だけに、ファン以外の人は安易に買わないほうが身のため。逆にこれでこの世界にハマるのもいいでしょう。ちなみにX指定なのはちょっとHだから？（ようこ）

**7**

### ハイローラーズ：一般人無用！

ゲーム要素はカルトクイズ以外まったくないが、資料、ムービー、音声のデータは膨大な量だ。ただし、パソコン版のデータを踏襲しているので、ビデオシリーズの第1期と番外編までしか収録されていないのが不満。また、パソコン版はマウスで項目を1発選択できたが、サターン版ではパッド操作のため項目やカーソルをスクロールさせなければならず、しかもその動きが遅い。操作環境向上のためにも、マウス対応にしてほしかった。とはいえ、ムック本が2,000円するのを考えれば、これはお買い得？（元祖王様）

**7**

### ゲストライターズ：ファンならば必携！

インタフェースがよく練られていて、とても操作しやすい。寝ながら片手でできるほど完成されてます。しかも、オープニングとエンディングをクレジット抜きで見られるとは、サービス満点。移植度としては完璧、ムービーがパソコン版より大きく表示されるのも○。でもその反面、画面表示のスピードがとても遅く、イライラさせられます。また画面が多少縦長なのが気になるところ。でも、これだけの情報量が入ってこのお値段。ファンならば絶対に買いでしょう。けどそれ以外の人は、無理して購入する必要はなし？（宍戸）

**7**

### 編集部総評

この夏頃から増えてきたサターンソフトも、今月はさらにいい感じだね。発売ずみソフトも、プレステとほぼ同じ数にまで増えてきたけど、今後は年末まで一気にいきそう。来月以降も要注目！

**女性ユーザーズ**：今月は個人的には断然「レイヤーセクション」ですね。下手でも何度もチャレンジしたくなる久々の秀作です。豊富な美少女ゲーも注目（笑）？（ようこ）

**ハイローラーズ**：今月は本数が多い分、当たりハズレも多そうな月と言えそう。シューティング、スポーツ、SLGと秋にふさわしいソフトで過ごすのが良さげ。（ロンドン）

**ゲストライターズ**：順に行けば、「レイヤーセクション」「大戦略」「オーガスタ」「ツインビー」「シムシティ」あたりが狙い目ってとこかな。秋の大豊作に感謝だね。（ジャム）

## 未着ソフトワンポイントチェッーク!!

本当の最後は、今回ギリギリまでサンプルが間に合わなかった「信長の野望・天翔記」と、周辺機器のアナログミッションスティックをワンポイント紹介。こちらも要注目。

### 信長の野望・天翔記

9月29日発売

完成度 90%

- ●光栄
- ●9,800円（全年齢対象）
- ●SLG（歴史シミュレーション）
- ●バックアップ（1コ）
- ●1～8人用（対戦）

光栄お得意の本格歴史シミュレーション最新作を家庭用機初移植。サンプル未着につき概要を紹介

「天翔記」で初めて導入された武将の能力値が、現在値と最大値の2つに分かれているおかげで、才能はあっても経験が足りない、など細かく再現できるのがこの作品の魅力。ただし、成長させるのに手間と時間がかかる分、シリーズ最大の長所である遊びやすさが損なわれているかも。サターン版では、要所要所でムービーシーンが挿入されるなど演出面での工夫がなされるが、アクセスタイムの長さやプレイ感覚が気になるところだ。1万円を切る値段も注目。（爆弾岩）

### アナログミッションスティック

9月29日発売

完成度 100%

- ●セガ
- ●7,800円
- ●サターン周辺機器
- ●対応ソフト、「パンツァードラグーン」「ウイングアームズ」

「ウイングアームズ」の発売に合わせて登場するアナログ方式のジョイスティック。詳しくはP88へ

アナログ方式のジョイスティックは、メガドラ時代には結局セガ純正品が出なかったが、サターンで早くもそれが登場し、高い完成度を見せているのが素晴らしい。スティックは左右付け換えが可能。しかも別売りスティックをさらに合体させて、2本スティックを実現できる将来設計も良い。また、アメリカ製のカッコイイデザインと疲れ知らずの受け皿も惜しむらくは、対応ソフトの少なさだが、「3Dロボット」や、まだ見ぬ「バーチャロン」もこれでOKか？（ジョージ）

# MEGA・GEAR PARTY for MD&GG users

メガギアも時代の流れにより
1ページに。担当男泣き

バーチャファイター（スーパー32X）
魔導物語Ⅰ（MD）
ソニックラビリンス（GG）

## 32X バーチャファイター

## このカラフルになった奴らを見よ！

噂のコスチュームカラーだが、写真を見れば一目瞭然。色は全8種、こんなにカラフルになりました。それぞれのカラーが個性を主張していて見た目もグッド。

それからもう1つ気になる各キャラの特殊技だが、ほぼ入ったよう。完成度は80%というところで、期待はいっそう高まるばかりだ。

32Xユーザーだけの特権はまだまだある。みんなでわいわい楽しめるトーナメントモードは8キャラまでエントリー可。それに前号で紹介した視点変更。当然ノン・アクセスなので快適環境だ。

くりかえすが、この再現度は本物だ。見よ、そして驚け！

## MD THE Ooze（ジ・ウーズ）

## カルトゲーに幸あれ

今月のメガドライブソフトは8Mのアクションが1本だけ。しかも、妙なノリのデモにひかえめなグラフィック、そしてハードな難易度……。だが、その高いゲーム性は、熟練プレイヤーの欲求を十分に満たしてくれるはず。本誌も推奨のカルトゲームだ。

## GG ソニックラビリンス

●セガ／11月発売予定／3,800円／ATC／4M／1人プレイのみ

## スピンアタックでGOGO!!

ソニックシリーズ最新作！　今度は迷路で大暴れ。懲りないエッグマンは我らがソニックに今度は迷路で挑戦してきた。広い高低のあるフィールドには、趣向をこらした様々な仕掛けと、行く手を阻むエッグマンの手下。得意のスピンアタックで蹴ちらせ！　今回はタメにより4段階の強さが調節可能で、最強は猛烈な勢いで駆け出すのだ。迷宮に落ちていたり敵が隠し持ってる鍵を3つ奪い、出口を見つけて次の面へ。4ステージごとに手強いボスキャラもいるぞ。

サターンソフトのグラフィックデータ集に続き、いよいよゲーム攻略ソフトも登場！ ビデオCDならではの特典も付いてたりして、これから期待のできるジャンルだぞ。

**このページに紹介されているソフトは**

**ビデオCD**

●ムービーカード、またはビデオCDデコーダーを装着したセガサターンとV・サターンでプレイできます。ハイサターンは標準対応

**フォトCD**

●フォトCDオペレーターを使ってシステムを読み込ませたセガサターンとV・サターンでプレイできます。ハイサターンは標準対応

**電子ブック**

●電子ブックオペレーターを使ってシステムを読み込ませたセガサターンとV・サターン、ならびにハイサターンでプレイできます。

## ヴァンパイアハンター キャラクターズ・ファイル

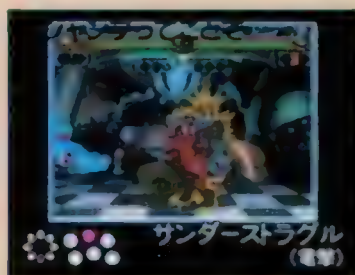
**ビデオCDデータ集**

◆ビクターエンタテインメント
◆発売中
◆3,900円

## ゲーム攻略ソフトが1つの進化を果たした！

アーケードシーンで絶大な人気を誇る「ヴァンパイアハンター」の攻略と設定資料などを収録。キャラクターごとの基本動作や特殊技、必殺技などのデータがコマンドディスプレイ付きで収められ、熟練のファイターがどう操作しているか、一目瞭然だ。もちろん、ビデオCDだから好きなデータに即座にアクセスできるし、高精細静止画の資料、そしてエンディングまで入って、心ゆくまでヴァンパイアワールドを楽しめる。

### ビデオCDだからデキル！

まずはメインで好きなキャラを選び、さらに見たいデータを選ぶ。画面表示も親切

瞬時に見たいシーンにジャンプ。これでビデオより安いのだからうれしい限りだ

キャラクターズ・ファイルの目玉となるのは、ビデオCDだけの特典であるこの超キレイな静止画資料集。キャラデータの他に各ステージマップなども見られる。

## なぜVictor・JVCはサターンでビデオCDに力を入れるのか

今回紹介した3タイトルの制作には、日本ビクターのバックアップがある。その狙いとビデオCDの可能性を聞いてみた。

パーソナルインフォコム事業部
アミューズメント部
部長 **内山皓之**

アミューズメント部
営業部長 **大木正明**

**編集部** サターンのビデオCDデコーダーはかなり好評だそうですね。実際に買ってみたユーザーからの反応はどうでしたか？

**内山** 「意外に綺麗だった」という声が非常に多かったですね。特にVer.2の特徴である静止画モードには驚きの感想をいただいています。

**大木** オーサリング（映像素材をビデオCD化する）技術そのものもどんどん改良されているんですよ。

**内山** 我々はサターン用のビデオCDデコーダーを販売するだけじゃなくて、ソフト面にも力を入れていくつもりなんです。ハードの普及のためには、まずまともなソフトがなければいけませんからね。

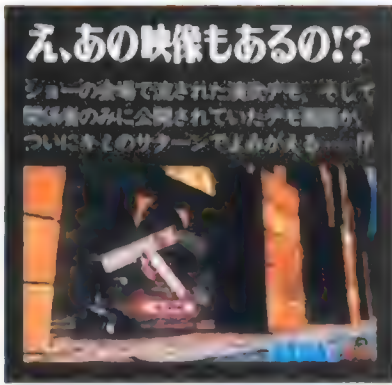
**大木** CD-ROMという媒体自体はすでにゲームなどでなじみがありますから、例えばドラマティックなゲームのイントロ部分をビデオCDで見せて、ゲームで遊んだ後、またドラマで楽しんでいただくというような、いわゆるビデオCDとゲームソフトの連携という形や、それから今

## バーチャファイタースペシャル ―ビデオCDエディション―

**ビデオCDデータ集**

◆ビクターエンタテインメント
◆9月15日発売
◆3,900円

問い合わせ：03-5412-2919

バーチャ2で究極の美技を目指すならコレ。ブンブン丸をはじめ、最強プレイヤーによる試合がコマンドディスプレイ付きで収録されている。開発スタッフのインタビューや、AM2研制作のCGデータも充実。ビデオCDのみのスペシャル画面も見られるというオマケもある。

## ロック座の天使たち

**ビデオCDデータ集**

◆ビクターエンタテインメント
◆発売中
◆4,200円

問い合わせ：03-5412-2919

コッチの方も充実してます。ストリップと言えば浅草ロック座。AVとはひと味違った趣があるってもんです。ショーのライブ感を再現したダイレクトビューで味わうもよし、直接お気に入りの天使にアクセスするもよし、ズームアップ機能で堪能するもよしなのだ。

●引っ越しの時に一番地獄を味わうのはダンボールいっぱいの本。ましてや固くて重い辞書の類はうんざり。そういうわけで電子ブックの紹介をしてください。特に事典や辞書など、どのくらいの容量で、どうやって検索できるのか知りたいのです。（東京都・UG.）――電子ブックについての質問やリクエストはたくさん来ています。当コーナーが安定稼働したアカツキには、特集できると思います、ハイ。それまでガンガン要望を聞かせて！

**あてさき** 〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2Fソフトバンク セガサターンマガジン編集部「CD BROS.」係あて

回のようなゲーム攻略ソフトのようなアプローチを考えているんです。

**内山**　こういったジャンルでゲームユーザーにインパクトのあるソフトを提供し、アピールすることによって、ソフト側からユーザーのニーズを沸き立たせていく。それが、メーカーサイドの責任だと思いますね。セガと提携してサターンを開発した4社の中で、ビクターとしては、「ハードとソフトを扱っている」という点にこそ、その存在をアピールするポイントがあるんじゃないかなと。

**編集部**　ゲームとビデオCDの連携ということですが、ゲームそのものについてはどうでしょうか？

**大木**　例えば、現在はシネパックを使って取り込んでいる動画を、同時にMPEGのデータとしても持たせておいて、オプション次第でクオリティの高い映像の方も楽しめるようにしたいですね。

実は、現在パックインビデオさんに協力させていただいている「湾岸デッドヒート」というゲームは、ビデオCD再生の部分を盛り込んでいるんです。

さらにビデオCD自体がもう少し普及したら、動画はビデオCDのデータのみ、というような思い切ったソフトづくりということもあるかもしれないですね。

**編集部**　例えば、ポリゴンにビデオCDの映像をテクスチャーとして貼り込むみたいなこともできるんですよね。

**大木**　技術的な部分では問題ないんですよ。もちろんそのためにはかなりの投資をして、開発環境を整えなくてはなりませんが、実際にMPEGの取り込み動画を使えば、コストパフォーマンスもいいし、開発の時間短縮にもなるんです。

ソフトハウスにとっても、綺麗でスムーズに動く動画と高精細の静止画を楽に出せるというMPEG（ビデオCD）のメリットを生かせば、ゲームソフトだけでなく、今後は非ゲームソフトやカタログ類まで含めて、相当効果的な使い方ができると思います。そういう意味では広めやすい位置にはありますね。

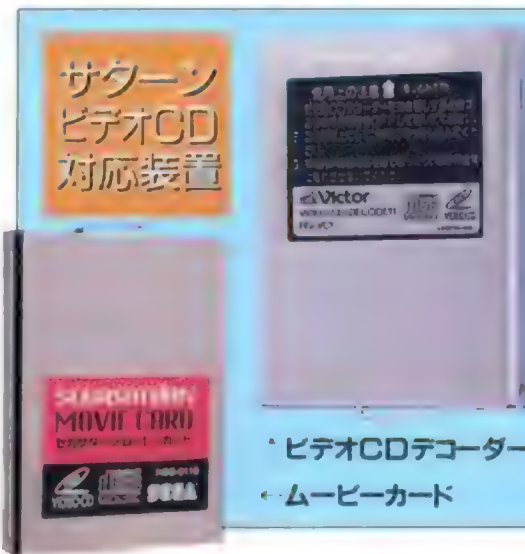
**内山**　我々は、直接ソフトを開発・販売するという形ではなく、オーサリングツールを従来よりも導入しやすい価格で提供するといったことを通して、ビデオCDという新しい可能性を持つ分野の普及に貢献していきたいと考えているんです。

**大木**　ある専門学校では、資格取得のための教材をビデオCD化して、V・サターンとセットで提供していますし、店頭にサターンを置いてビデオCDカタログとして活用し、販売に役立てようという話も実際にあります。

これはアクセスが早いということと、高速でランダムサーチが可能である上、静止画と動画の両方をミックスできるという点が非常に有効なわけです。

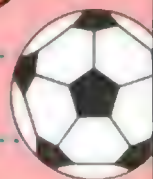
サターン、そしてビデオCDについては、こういう実用的な応用ももっと広がっていくでしょうね。

### サターンビデオCD対応装置

・ビデオCDデコーダー
・ムービーカード

ビデオCD再生のためにはビデオCDデコーダー（日本ビクター）かムービーカード（セガ）が必要だ。どちらも19,800円で、もちろんまったく同じ性能だ。本体背面のスロットにセットしておくだけで、ビデオCDを入れれば自動的に判別してくれる。

※「バーチャファイタースペシャル」の画面写真はビデオ版のものです

# 次世代 裏技リーグ

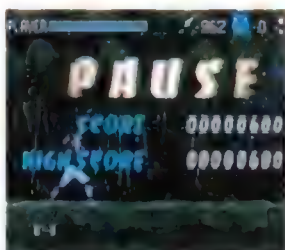
NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

## 新・忍伝

●セガ ●サターン

64ビット級

### ステージセレクト

ゲーム中にポーズをかけたら、ボタンを「A、B、A、B、C」と押すと、画面の左下に数字が表示され、1~9まで自由にステージセレクトが可能になる。

（東京都・ショウ倪）

## クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～

●セガ ●サターン

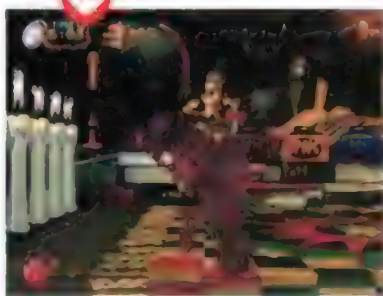
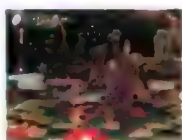
32ビット級

### ボスキャラを操作可能にする

ステージ1とステージ2のボスが登場する時に、2P側のパッドで以下のコマンドを入力。すると、うまくいけば2P側のパッドでボスキャラを動かせるようになる。

（東京都・クレージーハンマー）

#### 1ステージボス

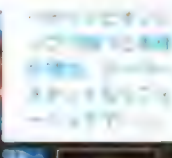
#### 2ステージボス

## RACE DRIVIN'

●タイムワーナー インタラクティブ ●サターン

16ビット級

### 使用車種を増やす

アーケードモードかリアルモードでチャンピオンシップに突入したら、なんとかチャンピオンを抜いてゴールしよう。すると、各コースにつき1台ずつ使用できる車が増えるぞ。

（宮城県・末松洋・22歳）

## RACE DRIVIN'

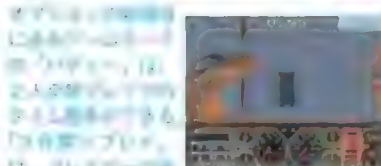
●タイムワーナー インタラクティブ ●サターン

32ビット級

### 3分間リプレイモード他

タイムワーナー インタラクティブのロゴが表示されている時にL、Rボタンを同時に押すと、牛の鳴き声が鳴ってオプションなどに新しい項目が加わる。

（鹿児島県・内田正志・15歳）

チャンピオンのリプレイは、各コースの最速の走りが見られるのだ。

なみに、プレイ中にZボタンを押すと新たな視点が選べるので試してみよう。

## 裏技大募集!

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード（セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど）の裏技を募集しています。ハガキの裏（封書も可）に、ゲーム名と機種、発見した裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

| 64ビット級 | セガサターンソフト2本&図書券5,000円分 |
|---|---|
| 32ビット級 | セガサターンソフト1本&図書券3,000円分 |
| 16ビット級 | 編集部特製テレカ&図書券1,000円分 |
| 8ビット級 | 編集部特製テレカ |

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき　〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱「セガサターンマガジン」編集部「次世代裏技リーグ」係まで

●裏技リーグ欄外編〈バーチャルバレーボール〉【音声テスト】ゲーム中にポーズをかけて（メニュー表示の出ないほう）L、Rボタンを押したまま解除すると、音声が聞けるモードになる。（福島県・SAKAKI）・他の項目をいじると処理が止まることがあるから注意。8ビット級だ。

Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

# セガサターンマガジン読者プレゼント

**●応募のきまり●**

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは10月7日(当日消印有効)、発表は本誌12月号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。

（TEL 03-5642-8185）

## 1 セガサターン対応ソフト 20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'95年10月7日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

## 2 カプコン Tシャツ 10名

非売品／提供：カプコン

サマーフェスティバルの入場者のみが手にできるTシャツ。行けなかったあなたに。

## 5「パンツァードラグーン」海外ポスター 3名

非売品／提供：セガ・エンタープライゼス

国内では入手不能のファンタジックなイメージの大判ポスター。フレームに入れて永久保存するべし(命令)！

## 6「バーチャファイター2」リアルフィギュア全キャラセット 1名

提供：セガAM2研

バーチャ2の着色済みフィギュア。ステージのジオラマを自作すれば完璧だね。

## 4「ガンバード」テレカ 1名

中村博文氏の原画による本作。ファンなら絶対ほしいはず。熱意を書いてくれた人優先かも。

非売品／提供：PSIKYO

## 3 ペパルーチョハガキ&バーチャステッカー 5名

非売品／提供：
セガ・エンタープライゼス
写真ではわかりにくいけど立体カードなんだよね。使うのはもったいない？

### 8月号読者プレゼント当選者

①お好みセガサターンソフト（20名）
神奈川県・青木千穂、埼玉県・飛鳥川智也、埼玉県・日向貴之
福岡県・久保田敏子、千葉県・小沢克博
東京都・三田基文、静岡県・村木一史、京都府・山内孝弘
北海道・田中幸雄、富山県・石原修司
山形県・中村裕美、鹿児島県・矢島和史、大阪府・西岡繁樹
群馬県・安田学、香川県・白川康幸
神奈川県・斎藤貴志、長野県・森野香奈、宮城県・芹澤晃
東京都・山崎克巳、茨城県・山根博昭
②海外版セガサターンバッジ（10名）
埼玉県・今野幸則、栃木県・星野浩輝、東京都・岡崎勝紀呂
東京都・鈴木陽子、愛知県・蜷川和弘
長野県・新垣勝之、千葉県・戸澤寛彦、愛知県・杉山祥子
茨城県・中島満寛、神奈川県・吉住祥一
③セガサターンゆみみみみっくすREMIXうちわ（10名）
秋田県・正木俊之、福島県・塩饗純、愛知県・黒岩美奈子
新潟県・福原格、埼玉県・松本好一
埼玉県・田中大士、新潟県・柄沢明子、東京都・長谷川武史
山梨県・吉田久司、島根県・川口憲明
④「ばくばくアニマル」オリジナルTシャツ（3名）
大阪府・田辺裕恵、愛知県・小松達也、栃木県・前田康広
⑤「バーチャスイング」全キャラセット（1名）
石川県・小林賢治

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

# INFORMATION

今年の夏は暑かったけど、今月のサターンの発売タイトルも熱かったね。「ダークセイバー」や「ドラゴン・フォース」などのRPGや「ストリートファイターZERO」などの大作も続々発表され、期待も高まる一方だ。本誌も近々リニューアルを予定。期待して待て！

## セガサターンマガジン 11月号は10月7日発売です

本誌の内容に関するお問い合せは
**03-5642-8185**
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。


## STAFF

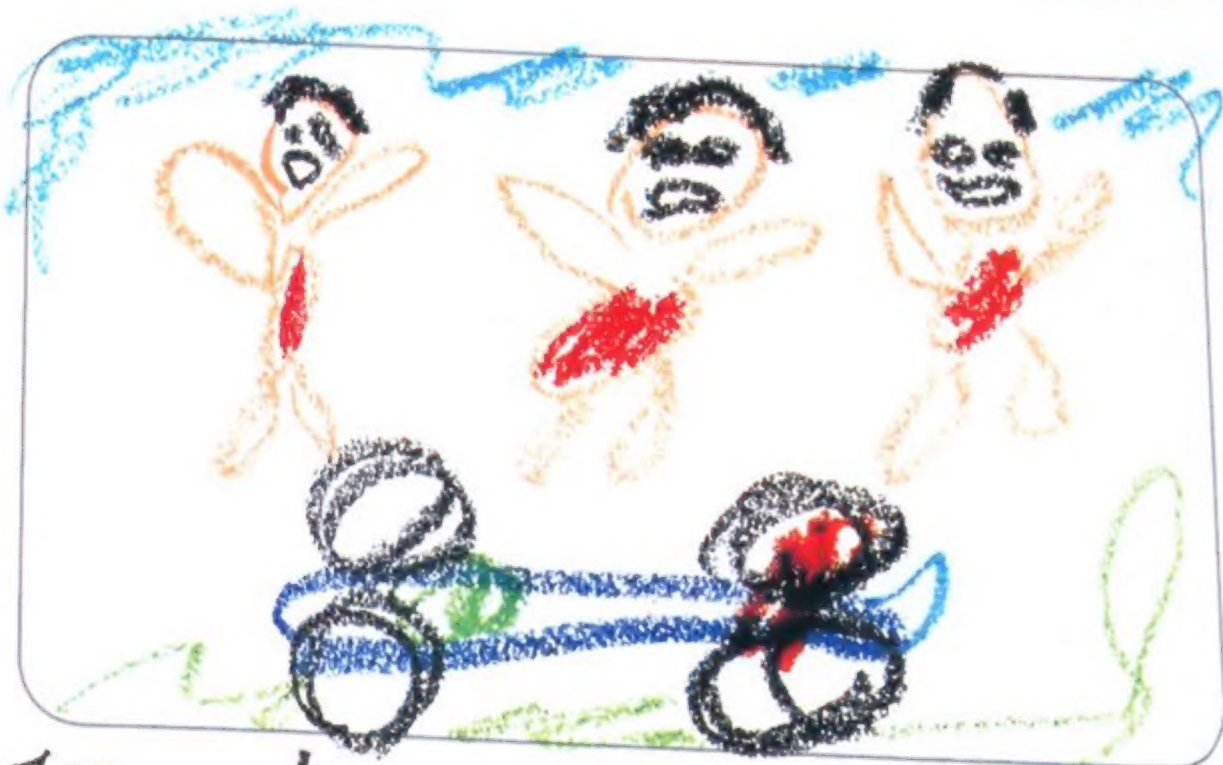
**編集長** 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 黒谷慶大／**編集協力** 石埜三千穂 政綱大介（ヘッドルーム） 藤森英明 稲元徹也（ターニングポイント） 田中 茂（メディアミックス）／**アシスタント** 小菅 誠 宮本義幸 **ライター**／折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 渋谷洋一 柳田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 鈴木敦子 宮田公彦／**レイアウト** 渡辺 緑 村田雅英 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 猪苗代憲 しのらんど ゆみハウス ボックス／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 田中修一／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子／**Special Thanks** MEGA FORCE(France)／**写植** エストール ケイズグラフィック ズーム／印刷 大日本印刷株式会社


●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿と（方法は自由）履歴書を編集部にお送りください(東京近郊にお住まいで編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

# 姉のこころ

9月8日（金）
今日は、家族全員でレストランに夕飯を食べに行った。
食事の間、弟が父におねだりをはじめた。
なんでも、タイムワーナー インタラクティブから今年発売されるゲームソフト
「バーチャレーシング サターン」が欲しいらしい。
父はあいかわらず遠回しな言いかたで「テストで100点を取ったらな」と言った。
弟が100点をとれるわけがないので、買ってあげないんだなと思った。
弟が非行に走るのも時間の問題のような、妙な胸騒ぎがして、私は自分の
おこづかいの貯金をためて弟の誕生日に買ってあげることにした。
父は子供の気持ちがわからない人だと思った。

バーチャレーシング サターン
**95年末発売予定!!** 価格未定

# 弟のきもち

9がつ8にちきんようび てんき はれ

きょうは、おとうさん
がサターンをかって
きました。
ぼくは、バーチャレー
シングサターンが
とってもほしい。
大きくなったら
バーチャレーシングが
ターニになりたい。
100てんとたらかってもらえる。がんばろう。

Printed in Japan

T1005503100546

雑誌05503-10

セガサターンマガジン 10月号 1995 OCTOBER
1995年10月1日発行 (毎月1回1日発行) 第11巻10号通巻130号
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価540円(本体524円)